

MANUAL HANDBUCH MANUALE MANUEL

CORRIDOR

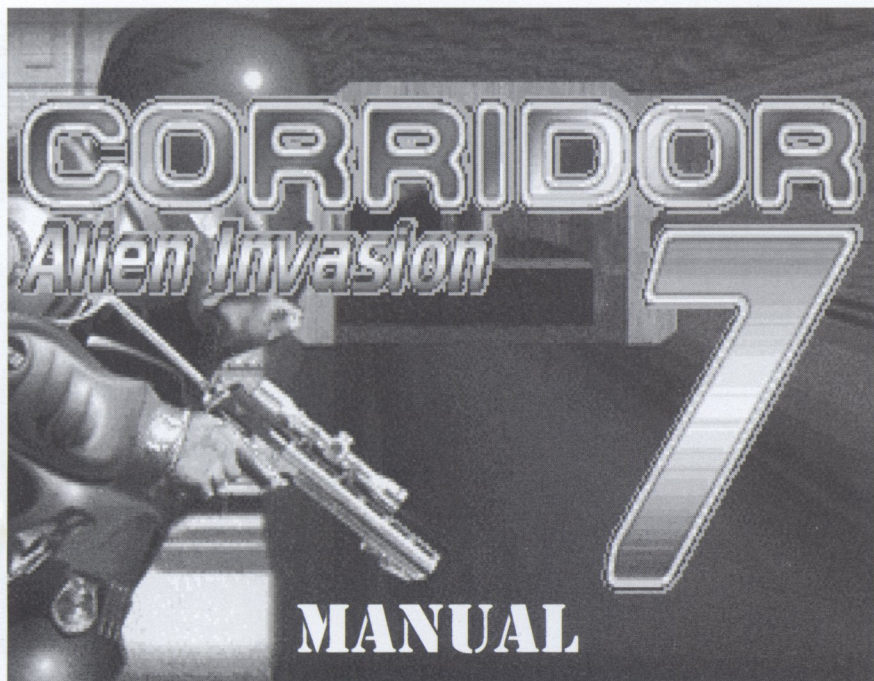
TM



Capstone™

THE PINNACLE OF
ENTERTAINMENT SOFTWARE

GAMETEK™



COMMANDING GENERAL'S WARNING: Corridor 7 causes addiction, family irritation, late night insomnia and may complicate marriages. Play with extreme caution!

TABLE OF CONTENTS

REQUIREMENTS.....	2
INSTALLING THE GAME.....	2
BEFORE YOU START PLAYING.....	3
INTRODUCTION.....	4
MAIN MENU.....	7
MOVEMENT.....	10
GAME PLAY.....	11
KEY COMMANDS SUMMARY.....	15
MISSION BRIEFING.....	16
MILITARY WEAPONS.....	17
ALIEN WEAPONS.....	18
IMPORTANT ITEMS.....	19
ALIEN INTRUDERS.....	21
TROUBLE SHOOTING.....	23
CREDITS.....	25

REQUIREMENTS

To play Corridor 7 you will need to have the following equipment:

- ☒ A 386-16mhz or higher IBM or fully compatible system with 590,000 bytes of available conventional memory and 2 MB of total RAM.
- ☒ A VGA or better monitor.
- ☒ A hard disk with 8 MB-free.
- ☒ MS-DOS 5.0 or higher.
- ☐ Supports the AdLib, SoundBlaster, SoundBlaster Pro, Pro Audio Spectrum and all SoundBlaster Compatible cards.
Note: *Please make sure that your sound card is set to **IRQ 7***
- ☐ Joystick or Mouse recommended but not required.

INSTALLING CORRIDOR 7

1. Turn the computer on.
2. Put Corridor 7 Disk #1 into the appropriate drive and type the letter of that drive, followed by a colon.
For example: **A:**
Press **ENTER**.

3. Type the word **INSTALL**. Press **ENTER**.
4. Follow the on-screen step-by-step instructions.
5. At the end of installation, in the setup procedure, choose the correct sound device for your system. If your particular sound card is not listed, use its compatible card.
6. Select the appropriate control of keyboard, mouse or joystick.

NOTE: To make configuration changes, type **SETUP** at the **CORR7** directory before beginning the game.

BEFORE YOU START PLAYING. . .

Before you start playing, you must have enough memory available. If you have DOS 5 or higher, make sure that the memory manager program is running or you are using another type of memory manager. Please do not try to run this program under Windows through the DOS icon.

After installation, follow these steps to start the game:

1. Enter the appropriate directory at the C: prompt by typing: **CD\CORR7** followed by the **ENTER** key.
2. Type in **RUN** and press the **ENTER** key to start the game.

INTRODUCTION

Earth's fighting days were believed to be over. Most of America's military funds were being directed toward research and space exploration. In 2012, Dr. Donald Fox, a U.S. exobiologist on one of the first manned missions to Mars, returned with a metallic object taken from an area near one of Mars' curious, face-like formations. Scientists were elated, but the government, ever so cautious, removed the artifact to an underground research facility called Delta Base. Delta Base, a small weapons development and research center located in the Nevada desert, is the only facility of its kind able to test such an object. The object was taken to the lowest level, a maze-like series of hallways and test chambers, to the laboratory known as Corridor 7.

The age of the object was impossible to determine. Most scientists believed it to be ancient, but it showed no traces of its age and its surface could not be sampled even at the molecular level. The standard battery of tests were issued. In the back of the chamber the object was subjected to varying levels and types of radiation. During the Gamma phase of the tests, the object began to change.

The Invasion Begins....

Most of the lab in Corridor 7 was destroyed. The object changed and grew in size as personnel in the upper levels watched their monitors in astonishment. It began to resemble a ball of lightning.

The base was put on alert. The object seemed to power itself, and no one knew how to shut it down. Nor did they have the time. From inside the object something emerged . . short, humanoid in shape, but clearly not human . . and unmistakably, carrying a weapon in one of its arms.

Alien invaders rushed through the object's opening and seized the base. The artifact was a trap planted thousands of years earlier by the aliens to inform them of the presence of advanced races. They launched the objects in small foldspace cruisers programmed to seek hospitable solar systems, and in Earth's case, the gate device was planted on Mars. When Earth's fledgling culture reached the spacefaring stage, discovery was inevitable.

The aliens wiped out the base personnel. Meanwhile, alien technicians are almost finished installing a device that creates an impenetrable shield around the base, allowing them time to move in more troops, assess the environment, and change it to their needs. While Earth has developed some advanced weapons, they pale next to the alien's technology. Conquest looms ahead. They will destroy and enslave the populace and plunder our resources.

Your Mission

Headquarters does not realize what has happened inside the base. You are an experienced special forces marine given immediate orders to enter the research facility, proceed to the 30th floor, to Corridor 7, assess the situation and regain communication with the outside world.

After a brief helicopter trip, you're face-to-face with Delta Base. Communicating with HQ, you are informed that a large energy force has been detected underground, too large to be man made. Just then, your communications are cut as a blue haze surrounds the facility. The air becomes thick and your lungs feel the pressure. Your only option is to enter the base, proceed to the last level, and destroy the object.

Against the Odds

Several factors are working in your favor. First, you have the element of surprise; they don't know you're there. Second, they believe they've killed everyone and are now too busy modifying the base to suit their needs. They have posted sentries around the upper levels as safeguards against any possible survivors, so they are not worried about someone as out numbered and insignificant as yourself. The further you descend, more signs of alien habitation are present; walls have been modified to resemble the alien's home environment; alien weapons and munitions are also present.

While the aliens vary in size, shape and color, they all have one element in common; they are geared for war. Some aliens may look deceiving, but they are armed with weapons beyond our capabilities, moving with speed and in numbers. To add to the tension, some aliens are invisible. Only your infrared vision goggles can aid you in their detection. If you are smart, you will learn their habits, adapt and overcome their strengths. Out gunned and alone, can you survive the slaughter and repel the aliens with only pure courage? Your life is on the line as the Country fears what they do not know. Only you can decide our fate. Good luck . .

MAIN MENU

- 
- 1— NEW MISSION
 - 2— ADJUST AUDIO/VISUAL
 - 3— RETRIEVE MISSION
 - 4— STORE MISSION
 - 5— RESUME CURRENT MISSION
 - 6— ABORT CURRENT MISSION
 - 7— HIGH SCORES
 - 8— EXIT BUILDING

1. NEW MISSION

This selection will allow you to begin a new game. Select the level of difficulty in this screen by the appropriate rank:

Corporal



This is the easiest level. It contains the fewest aliens, body armor, and a full map. Recommended for first-time gamers.

Second Lieutenant



This level is a little more challenging. There is no body armor but a map will be given. Recommended for non-arcade players.

Captain



This is the best level of play. The map will only show a partial view until the floor map is found. This level will pose a challenge to most gamers.

Major



This is the toughest level, recommended for those with patience and the desire to succeed against the odds. It will contain the most number of aliens and they will be harder to kill. We are not liable for any mental or physical problems that arise from playing this level.

2. Adjust Audio/Visual

This selection will allow you to adjust your sound card volume and your visual display. The following changes are possible:

SCREEN SIZE: The largest screen will give the best visual effects. For slower machines reduce the screen for a faster response.

NOTE: The status bar in the maximum screen size is different than any other mode. If you wish for a self-explanatory status bar, choose any level other than the maximum visual display.

MUSIC VOLUME: This will adjust your sound level.

DIGITIZED VOLUME: This setting will only adjust SoundBlaster Pro cards for any digitized sounds.

3. Retrieve Mission

This will allow you to play previously saved games.

4. Store Mission

This will allow you to save up to ten games. Select a slot and press the **ENTER** key. Type in a file name and press **ENTER**.

NOTE: An auto save feature has been included. This will automatically save the last level completed and allow you to begin at the new floor in the elevator.

5. Resume Current Mission

This function will allow you to continue only if a game was started and paused.

6. Abort Current Mission

This will quit the current game in progress.

7. High Score

The score board will keep automatic control of your best games.

8. Exit Building

This will allow you to quit Corridor 7 and return to a DOS prompt.

MOVEMENT

You will start the game in front of the Delta Base entrance. Follow the steps below to proceed.

MOVEMENT

-Use the appropriate **ARROW** keys. The **RIGHT MOUSE** button will move you forward.

RUN

-Hold down the **RIGHT SHIFT** key with the **UP ARROW** key.

SLIDE

-Hold the **ALT** key and the **LEFT** or **RIGHT ARROW** key.

USE WEAPON

-Choose the appropriate **Numeric** key:

1. Taser
2. M-24 CAW
3. M-343 Tribarrel Powerblaster
4. Alien Dual Blaster
5. Plasma Rifle

FIRE WEAPON

-Press the **CTRL** key or the **LEFT MOUSE** button for a shot or hold it down for a burst.

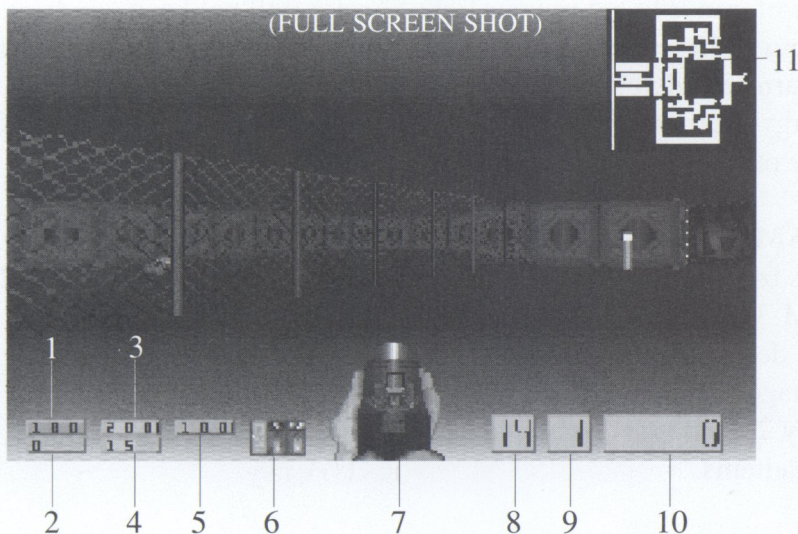
OPEN DOORS/ SECRET DOORS

-Press the **SPACE BAR** to open a door. If the door has a red or blue strip above it, the corresponding access card will be needed to open it.

ELEVATOR

-An elevator will allow you to go to the next level when the floor is secured. The Alien counter must be at zero if you are playing the Captain or Major levels of difficulty.

GAME PLAY



- | | |
|----------------------|------------------------|
| 1. Health Level | 6. Pass Cards Attained |
| 2. Armor Strength | 7. Weapon in Hand |
| 3. Ammo/Energy Level | 8. Aliens Remaining |
| 4. Proximity Mines | 9. Floor Level |
| 5. Visor Energy | 10. Score |
| | 11. Proximity Map |

The screen shot above shows a typical scene within the depths of Delta Base. The following numbered items will provide you with a description of how to use the information on your display.

1. HEALTH LEVEL INDICATOR

This line informs you of your remaining health. When it is close to zero, locate some medic kits or health chambers to boost you back to normal. Like actual life, you are only given one chance with no repeats . . . watch this status line!

2. ARMOR STRENGTH RATING

This line denotes whether or not your character is wearing any type of armor to aid in your fight. Armor will not keep you from taking damage. Instead, any damage taken is divided up between the armor and your health. The aliens are using some powerful energy weapons (for which the armor was not designed) so it will only reduce the damage, not protect you fully.

3. AMMO REMAINING

This bar will display the amount of ammo remaining in your M-24 or M-343 in terms of rounds. The alien weapons use energy and will deplete accordingly in terms of percentage. When the percentage is at zero only an alien charge pack will enable it again. Only 200 rounds can be carried at a time without aid from the extra items.

4. PROXIMITY MINES

You may place a mine in front of you by pressing the **M** key. They can easily kill any man and most of the aliens. Place these as traps to cover your back when proceeding into a level and if you're lucky they will take out more than one alien.

5. VISOR ENERGY REMAINING

Your helmet contains a visor with three different settings. To activate the settings use the **ENTER** key. Each time it is pressed it will switch into one of three different modes:

1. *Normal Vision* - This will take up no energy and should be used throughout most of the game.

2. *Night Vision* - This will turn the surroundings into a bright green color. This mode is good to see down long corridors in which the normal setting will not help. While this setting is on, your energy level will deplete.



3. *Infrared Vision* - This mode will detect heat sources. There are various laser beams throughout the base that can only be detected in this mode. They will inflict a small amount of damage if not avoided. Also, some aliens are invisible and can only be seen in this mode by the heat they produce. Use your energy wisely. You might need it later.

Your visor energy level will deplete whenever you are in modes two or three. You may replenish the energy with visor batteries located throughout the base.

6. PASS CARDS

This will show whether or not you have the red or the blue pass cards. On each level there are computers that can be accessed to obtain a security clearance. Once you are given this color clearance, the card will open up the corresponding colored doors for that level only. Most clearance codes can be obtained within the security rooms.

7. WEAPON IN HAND

This shows the current weapon that is ready to fire. In the beginning you are given the standard issue Taser and a M-24 C.A.W (Close Assault Weapon) with 100 rounds of ammunition. As you progress there are more weapons to obtain. To change weapons, type in the appropriate number from **1** to **5**. Press the **CTRL** key to fire and hold it down for automatic fire.

8. ALIENS REMAINING

This display is the number of aliens left on the current floor. All aliens must be eliminated to secure the floor and proceed to the next level (only if you are playing the captain or major levels).

9. FLOOR LEVEL

This is the floor you are currently on. Proceed to the 30th level, locate Corridor 7 and destroy the alien object to close the gate and end the invasion.

10. SCORE

This is your score display which changes for every alien you kill. Any secret passage you locate will be added to your score at the end of each level as a bonus.

11. PROXIMITY MAP

If the **TAB** key is pressed, an area map will be displayed for a limited range only. When you pick up the floor map icon, the entire map will be given. The following colors are represented:

LIGHT BLUE - Your character's location.

YELLOW (flashing) - Displays the moving aliens.

BLUE (flashing) - Proximity mine's location.

A floor map icon is located on every level.

NOTE: This map is essentially a motion detector. It will only show the aliens that are moving. Be careful, some aliens can disguise themselves as ordinary objects. Hidden sections are not shown as well (for security reasons).

KEY COMMANDS SUMMARY

WEAPON SELECTION

KEY ITEM

- 1  Taser
- 2  M-24 C.A.W
- 3  M-343 Tribarrel Power Blaster
- 4  Alien Dual Blaster
- 5  Plasma Rifle

M key

-Drop proximity mines

MOVEMENT

-Use the appropriate arrow keys

RIGHT SHIFT key

-Quick action (with other keys)

ALT key

-Strafe

CTRL key

-Fire

SPACE BAR

-Open doors, operate computer, use medic pack, visor charge and search for secret doors.

TAB key

-Activate proximity map

S key

-Toggle score on/off

I key

-Toggle items/level/remaining aliens on/off

ENTER key

-Toggle visor settings:
normal/night vision/infrared

ESC

-Control panel

PAUSE

-Pause game

F2 -Save mission

F6 -Control toggle

F3 -Load mission

F7 -End Mission

F4 -Sound toggle

F8 -Auto-quick save

F5 -Music toggle

F9 -Quick load

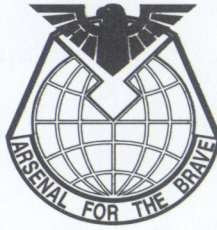
MOUSE COMMANDS

LEFT mouse button

-Fires

RIGHT mouse button

-Moves forward

**TOP
SECRET****MISSION BRIEFING**

TO: SPECIAL FORCES AGENT
FR: COMMAND HQ ; S-4 INTELLIGENCE
SUBJ: BRIEFING INFORMATION

**THE FOLLOWING PAGES WILL GIVE A BRIEF
DESCRIPTION OF THE EQUIPMENT AVAILABLE
TO YOU AND THE ALIENS THAT WILL BE
ENCOUNTERED WITHIN DELTA BASE.**

MILITARY WEAPONS

The following weapons can be used within the depths of Delta Base by selecting the appropriate key.

Taser



Use the **NUMBER 1** key to select this weapon. This is a standard sidearm for all security specialists. It is capable of stunning an opponent and can be deadly. It has unlimited energy but a slow rate of fire.

M-24 Close Assault Weapon (C.A.W.)



This weapon is standard for close combat purposes and is activated by pressing the **NUMBER 2** key. It fires 7mm explosive tipped, caseless rounds that will eliminate any opponent. It can hold 200 rounds and can fire in full automatic mode by holding down the **CTRL** key or the **LEFT** mouse button. This is your best weapon available at the beginning of the game.

M-343 Tribarrel Power Blaster



This weapon is still under development, but available for use when found by pressing the **NUMBER 3** key. It fires 2 CM phosphorus slugs which cause tremendous amounts of damage.

Proximity Mines



These can be found within the base and cause vast amounts of damage. Press the **M** key to drop and activate a mine. Anything that passes near it will be destroyed or severely damaged.

ALIEN WEAPONS

The weapons listed below are left behind by some of the aliens. They only use energy packs, which can also be picked up. They will inflict much more damage than the human weapons.

Dual Blaster



This alien weapon is small for the damage it can inflict. Use the **NUMBER 4** key to activate it.

Plasma Rifle



This is the top of the line alien weapon. Once found, you may select it by pressing the **NUMBER 5** key. The rate of fire is slower than the Dual Blaster, but it inflicts more damage.

Each time an alien weapon is fired, the energy level will drain 50%, then it will slowly recharge. To avoid full energy drain, fire in short bursts. Two points of energy will dissipate after each press of the **CTRL** key or **Left** mouse button.

IMPORTANT ITEMS

THE FOLLOWING ITEMS WILL AID YOU IN YOUR MISSION. THEY ARE AS FOLLOWS:

PROXIMITY MAP



WHEN THE [TAB] KEY IS PRESSED, A FULL MAP IN THE RIGHT CORNER OF THE SCREEN WILL APPEAR.

YELLOW DOT - ENEMY LIFE FORCE

LIGHT BLUE DOT - YOUR POSITION

BLUE DOT - ACTIVATED PROXIMITY MINE

SECURITY COMPUTERS



FOUND THROUGHOUT EACH LEVEL. PRESS THE [SPACE BAR] TO ACCESS A SECURITY CODE. ALARM WILL SOUND IF DENIED.



RED & BLUE ACCESS - ALLOWS ENTRY INTO APPROPRIATE AREAS.

NOTE: ACCESS CARD WILL ONLY WORK FOR THAT PARTICULAR LEVEL.

MEDIC PACKS



FOUND THROUGHOUT EACH LEVEL. PRESS THE [SPACE BAR] TO LIFT DOOR. [SPACE BAR] AGAIN TO USE KIT.

NOTE: THIS WILL INCREASE HEALTH BY 25%

HEALTH CHAMBERS



FOUND SPARINGLY THROUGHOUT BASE. EXPERIMENTAL REVIVING CHAMBERS FOR NON-MORTAL WOUNDS. ENTER THROUGH DOOR THEN PRESS [SPACE BAR] TO ACTIVATE.

NOTE: CAN RESTORE UP TO 100% OF HEALTH DEPENDING ON ENERGY LEVEL REMAINING IN THE CHAMBER BEFORE USE.

ADRENALINE BOOST



PURE ADRENALINE THAT WILL INCREASE YOUR HEALTH BY 300%.

INVULNERABILITY SPHERE



THIS ITEM WILL MAKE YOUR CHARACTER INVULNERABLE FOR A LIMITED AMOUNT OF TIME.

BODY ARMOR



PUTTING THIS ITEM ON WILL GIVE YOUR CHARACTER A 200% ARMOR RATING.

NOTE: CAN BE USED IN MULTIPLES

AMMUNITION BAYS



PLACED THROUGHOUT EACH LEVEL. CONTAINS AMMO FOR THE M-24 & M-343 IN 50 ROUND CLIPS.

NOTE: BAYS ONLY CONTAIN 1 CLIP BUT THERE ARE USUALLY MORE THAN ONE PER LEVEL.

AMMO PACK



CAN HOLD 500 ROUNDS OF ADDITIONAL AMMO (NOT INCLUDED) AND TWO MAY BE CARRIED.

CHARGE PACKS



THESE ENERGY PACKS RECHARGE ALIEN WEAPONS

VISOR BATTERY RECHARGE



THIS UNIT HOLDS A RECHARGED BATTERY FOR YOUR HELMET'S VISOR.

PROXIMITY MINES



ONCE PLACED THEY WILL CAUSE AN EXTREME AMOUNT OF DAMAGE TO ANYTHING IN THEIR AREA. ONCE THEY ARE PLACED, THEY WILL APPEAR ON YOUR PROXIMITY MAP AS A BLUE DOT UNTIL DESTROYED.

ALIEN INTRUDERS

AILOPROBE



THIS IS THE ALIEN'S STANDARD SENTRY. ITS MAIN PURPOSE IS TO INFORM OTHERS OF AN INTRUDER'S PRESENCE. THEY ARE RATHER WEAK, BUT ATTACK IN FORCE.

RODEX



THESE LITTLE CREATURES ARE PURE HAVOC. THEY STAY IN PACKS AND ATTACK WITH SPEED. THEY CARRY SMALL WEAPONS SO THEY SHOULD NOT POSE TOO MUCH OF A PROBLEM.

BANDOR



THIS CREATURE IS A STANDARD CENTURION GUARD. THEY ROAM IN SMALL GROUPS AND REACT FASTER THAN THE PREVIOUS ALIENS. THEY HAVE THE ABILITY TO MORPH INTO SOLID OBJECTS AND SURPRISE THEIR PREY AT CLOSE RANGE.

ANIMATED PROBE



THIS IS THE MOST EFFICIENT GUARD ROAMING THE LEVELS. IT RESPONDS QUICKLY TO ANY NOISE AND WILL FIRE RELENTLESSLY. SOME ARE PUT ON AMBUSH MODE AND WILL BE PLANTED ON THE CEILING UNTIL A DOOR IS OPENED (LEAVING THEM UNDETECTED ON THE PROXIMITY MAP) AND WILL ATTACK UNTIL THEY ARE DESTROYED.

TTOCS



THIS ALIEN IS ONE STEP ABOVE THE OTHERS. IT HAS MORE EXPERIENCE AND WILL POSE A GREATER THREAT IF YOU ARE ARMED WITH THE M-24 ONLY.

OTREBOR

THIS IS A LOWER LEVEL TECHNICIAN, CHANGING THE HUMAN SURROUNDINGS INTO ITS OWN. THEY HAVE MORE FIRE POWER AND CARRY TWO WEAPONS.

TENAJ

THIS ALIEN IS THE MAIN TECHNICIAN SETTING UP THE ATMOSPHERE CONVERSION. HE IS INTELLIGENT AND MOVES EXTREMELY FAST.

MECHANOID WARRIOR

THIS FORMIDABLE OPPONENT WREAKS HAVOC. HE CAN BE HEARD AND FELT FROM FAR AWAY. ONCE KILLED, HE MAY LEAVE HIS WEAPON BEHIND.

TYMOK

THIS IS A 100% PURE WARRIOR. HE IS ONE OF THE TOUGHEST AROUND. FIRE AND MOVE TO AVOID HIS DEADLY BLASTER. HE WILL FOLLOW YOU WHEREVER YOU GO. THIS IS WHERE YOUR MINES WILL COME IN HANDY.

SOLRAC

HE RESEMBLES A DEMON IN HIS ACTIONS AND APPEARANCE. HE FIRES BLASTS OF ENERGY FROM HIS EYES AND IT USUALLY TAKES AN ALIEN WEAPON TO KILL HIM. WHEN YOU MEET HIM, YOU'VE COME A LONG WAY.

ENIRAM

THIS CREATURE IS ONLY VISIBLE WHEN IT IS FIRING ITS WEAPON. THEY GENERALLY USE THEIR CLOAKING ABILITY TO SURPRISE THEIR PREY. ONLY THE INFRARED VISION OR THE PROXIMITY MAP WILL REVEAL THEIR PRESENCE.

TROUBLE SHOOTING

The following is a list of solutions to standard problems that might occur when trying to run Corridor 7.

PROBLEM: I've typed in **RUN** and it will not run or start correctly.

SOLUTION: You may not have enough free conventional memory. Run the **CHKDSK** command in DOS and make sure the '*BYTES FREE*' is at least 590,000. If it is not, make a floppy boot disk and try again (refer to your DOS manual for this procedure).

OR: You tried to run the program through the DOS icon in WINDOWS. This program was not designed to run through WINDOWS.

PROBLEM: I cannot adjust the screen size to the full setting.

SOLUTION: You do not have enough conventional memory free to support the full screen size. Eliminate any TSR programs and re-boot the machine or create a DOS boot disk (refer to your DOS manual).

PROBLEM: Game freezes after the initial screen.

SOLUTION: Are you using DOS 6.x with the Double Spacing feature (or any other program that compresses space)? This program **cannot** be compressed. Please put this game in the uncompressed portion of your hard drive.

PROBLEM: I have a sound card and the game sounds are distorted.

SOLUTION: Make sure that your IRQ setting for your sound card is at IRQ 7, not 5. The standard default for a factory ready card is IRQ 5. The Corridor 7 program contains advanced sounds that only the IRQ 7 channel can recognize. Please consult your sound card's manual on how to change the setting.

In the event of faulty goods please return to the place of purchase. Our policy is one of constant improvements. Therefore we reserve the right to modify any product without prior notice.

CREDITS

EXECUTIVE PRODUCER:	LEIGH ROTHSCILD
PRODUCER:	DAVID TURNER
DIRECTOR:	AMY SMITH BOYLAN
PROGRAMMER:	LES BIRD JEFF SCHULZ
ARTIST:	RUBEN CABRERA CARLOS IBARRA SCOTT NIXON
MANUAL:	RICHARD HENNING
MUSIC & SOUND:	JOE ABBATI
QUALITY ASSURANCE:	JAMES WHEELER



WARNUNG DES BEFEHLSHABENDEN GENERALS:

Corridor 7 kann zu Suchterscheinungen, Familienstreitigkeiten, Schlaflosigkeit und Eheproblemen führen. Mit Vorsicht spielen!

TABLE OF CONTENTS

SYSTEMERFORDERNISSE.....	2
INSTALLATION DES SPIELS.....	2
VOR DEM SPIELSTART.....	3
EINFUHRUNG.....	4
HAUPTMENU.....	7
BEWEGUNG.....	10
GAMEPLAY.....	11
TASTATURBEFEHLE.....	15
EINSATZBEFEHL.....	16
MILITARISCHE WAFFEN.....	17
AUSSERIRDISCHE WAFFEN.....	18
WICHTIGE GEGENSTANDE.....	19
AUSSERIRDISCHE EINDRINGLINGE.....	21
PROBLEMLÖSUNGEN.....	23
MITARBEITERVERZEICHNIS.....	25

SYSTEMERFORDERNISSE

Um *Corridor 7* spielen zu können, benötigen Sie folgendes:

- ☒ Einen IBM-PC mit 386er Prozessor und 16 MHz (Mindestanforderung) oder ein voll kompatibles Gerät und 590.000 Bytes verfügbaren konventionellen Speicher sowie 2 MB RAM.
- ☒ Einen VGA-Monitor (Mindestanforderung).
- ☒ Eine Festplatte mit 8 MB verfügbarem Speicherplatz.
- ☒ MS-DOS 5.0 oder eine höhere Version.
- ☒ unterstützt AdLib, SoundBlaster, SoundBlaster Pro und alle SoundBlaster-kompatiblen Soundkarten.
Hinweis: *Vergewissern Sie sich, daß Ihre Soundkarte auf **IRQ 7** eingestellt ist.*
- ☒ Joystick oder Maus werden empfohlen, sind aber nicht unbedingt erforderlich.

INSTALLATION VON CORRIDOR 7

1. Schalten Sie Ihren Computer ein.
2. Legen Sie Diskette 1 von *Corridor 7* in das korrekte Laufwerk, und geben Sie den Kennbuchstaben des Laufwerks gefolgt von einem Doppelpunkt ein.
Zum Beispiel: **A:**
Drücken Sie **ENTER**.

3. Geben Sie **INSTALL** ein, und drücken Sie **ENTER**.
4. Folgen Sie den Installationsanweisungen auf dem Bildschirm.
5. Wählen Sie unter den Einstellungen am Ende der Installation die korrekte Soundvorrichtung für Ihr System. Falls Ihre Soundkarte nicht aufgelistet ist, wählen Sie die damit kompatible Karte.
6. Wählen Sie eine Form der Steuerung (Tastatur, Maus oder Joystick).

HINWEIS: Um Ihre Konfiguration zu ändern, geben Sie vor Spielbeginn im Verzeichnis **CORR7 SETUP** ein.

VOR DEM SPIELSTART. . .

Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, müssen Sie genügend Speicherplatz verfügbar machen. Falls Sie DOS 5 oder eine höhere Version besitzen, sollten Sie sicherstellen, daß das Speicherverwaltungsprogramm in Betrieb ist oder Sie einen anderen Speichermanager benutzen. Versuchen Sie bitte nicht, dieses Programm über das DOS-Icon unter Windows zu betreiben.

Folgen Sie nach der Installation diesen Schritten, um das Spiel zu starten:

1. Gehen Sie in das entsprechende Verzeichnis, indem Sie hinter dem DOS-Systemzeichen **CD\CORR7** eingeben und die **ENTER**-Taste drücken.
2. Geben Sie **RUN** ein, und drücken Sie **ENTER**, um das Spiel zu starten.

EINFÜHRUNG

Die kämpferischen Zeiten der Erde schienen vorbei zu sein. Der größte Teil der amerikanischen Mittel für Militärzwecke wurde in die Forschung und die Entdeckung des Weltalls geleitet. Im Jahr 2012 kam Dr. Donald Fox, amerikanischer Exobiologe auf einem der ersten bemannten Flüge zum Mars, mit einem metallischen Objekt zurück, das er in einem Gebiet in der Nähe einer der seltsamen, gesichtsartigen Formationen des Mars gefunden hatte. Die Wissenschaftler waren begeistert, doch die Regierung ließ extreme Vorsicht walten und den Fund in eine unterirdische Forschungseinheit namens Delta Base bringen. Delta Base, ein kleines Waffenentwicklungs- und Forschungszentrum in der Wüste von Nevada, war die einzige Stätte, in der ein solches Objekt getestet werden konnte. Das Fundobjekt wurde in das unterste Stockwerk gebracht, ein Labyrinth von Gängen und Testkammern, und dort in das Labor, das als Corridor 7 bekannt war.

Es konnte nicht festgestellt werden, wie alt das Objekt war. Die meisten Wissenschaftler hielten es für extrem alt, doch es trug keine Zeichen von Verfall, und man konnte nicht einmal auf Molekularebene eine Probe seiner Oberfläche nehmen. Eine Reihe von Standardexperimenten wurde durchgeführt. Im hinteren Teil des Raums wurde das Objekt Strahlung verschiedener Stärke und Art ausgesetzt. Während der Gamma-Phase der Tests begann das Objekt sich zu verändern. .

Die Invasion beginnt

Der größte Teil des Labors auf Corridor 7 wurde zerstört. Vor den Augen der erstaunten Mitarbeiter, die den Vorgang in den höheren Stockwerken auf ihren Monitoren verfolgten, verwandelte sich das Objekt und nahm an Größe zu. Es ähnelte mehr und mehr einem Kugelblitz.

Die Basis wurde in Alarmbereitschaft versetzt. Das Objektkam etwas hervor ... etwas kleines, menschenähnliches, doch eindeutig kein menschliches Wesen ... und es trug unzweifelhaft eine Waffe.

Außerirdische Kämpfer brachen aus der Öffnung des Objekts hervor und nahmen die Basis ein. Der Fund war eine Falle gewesen, die vor Tausenden von Jahren von den Außerirdischen aufgestellt worden war, um sie von der Existenz fortschrittlicher Völker in Kenntnis zu setzen. Sie sendeten die Objekte in kleinen Raumschiffen aus, die programmiert waren, bewohnbare Sonnensysteme zu suchen. Im Fall der Erde war die Vorrichtung auf dem Mars angebracht worden. Als die junge Kultur der Erde in den Weltraum vorstieß, war die Entdeckung nur noch eine Frage der Zeit.

Die Außerirdischen haben das Personal der Basis vernichtet. Ihre Techniker sind nun im Begriff, ein Gerät zu installieren, das ein undurchdringliches Schild um die Basis errichtet und den Außerirdischen somit Zeit gibt, mehr Truppen aufzustellen, die Umgebung zu erkunden und sie nach ihren Bedürfnissen zu verändern. Zwar hat die Erde einige fortschrittliche Waffen entwickelt, doch neben der Technologie der Außerirdischen wirken sie wie Spielzeug. Die Eroberung der Erde scheint unabwendbar. Die Außerirdischen werden die Menschheit unterwerfen und unsere Ressourcen plündern.

Ihr Auftrag

Im Hauptquartier herrscht Unklarheit darüber, was in der Basis passiert ist. Sie sind ein erfahrener Marineinfanterist der Spezialeinheit mit dem Befehl, sich in das Forschungszentrum und zu Corridor 7 im 30. Stockwerk zu begeben, die Situation einzuschätzen und die Kommunikation mit der Außenwelt wiederherzustellen.

Nach einem kurzen Hubschrauberflug stehen Sie vor der Delta Base. Als Sie Verbindung zum Hauptquartier aufnehmen, erfahren Sie, daß eine enorme Energiequelle unter der Erdoberfläche festgestellt wurde, die zu groß ist, um von Menschenhand errichtet worden zu sein. In diesem Moment bricht die Verbindung ab, und ein blauer Nebel legt sich um die Basis. Die Luft wird dick, und Ihre Lungen fühlen einen ungewöhnlichen Druck. Sie haben keine Wahl: Sie müssen in die Basis eindringen, das unterste Stockwerk erreichen und das außerirdische Objekt zerstören.

Nutzen Sie Ihre Chance

Sie haben einige Vorteile. Erstens ist der Überraschungseffekt auf Ihrer Seite; die Außerirdischen wissen ja nicht, daß Sie da sind. Zweitens glauben sie, alle getötet zu haben, und sind nun damit beschäftigt, die Basis ihren Bedürfnissen anzupassen. Auf den oberen Levels haben sie Wachposten zum Schutz gegen etwaige Überlebende aufgestellt, also stehen sie jemandem, der so allein und unbedeutend ist wie Sie, ziemlich sorglos gegenüber. Je weiter nach unten Sie gelangen, desto mehr Zeichen außerirdischen Lebens begegnen Sie: Die Wände wurden so umgestaltet, daß sie der gewohnten Umgebung der Außerirdischen entsprechen, und Sie treffen auch auf ihre Waffen und Munition.

Die Außerirdischen variieren zwar in Größe, Form und Farbe, doch sie haben eines gemein: Sie sind zum Kampf gerüstet. Einige von ihnen sehen harmlos aus, aber sie sind alle mit Waffen ausgestattet, die unsere bei weitem übertreffen, sie bewegen sich schnell und in Gruppen. Um die Spannung zu steigern, sind einige Außerirdische unsichtbar. Nur Ihre Infrarotbrille kann Ihnen dabei helfen, sie aufzuspüren. Wenn Sie klug sind, werden Sie die Gewohnheiten Ihrer Gegner erkennen, sich darauf einstellen und sie schlagen. Doch können Sie wirklich gegen diese zahlen- und waffenmäßige Übermacht bestehen und die Außerirdischen mit Ihrem Mut allein besiegen? Während das Land vor der unbekannten Macht zittert, steht Ihr Leben auf dem Spiel. Sie allein entscheiden unser aller Schicksal. Viel Glück...

HAUPTMENU

- 1— NEW MISSION
- 2— ADJUST AUDIO/VISUAL
- 3— RETRIEVE MISSION
- 4— STORE MISSION
- 5— RESUME CURRENT MISSION
- 6— ABORT CURRENT MISSION
- 7— HIGH SCORES
- 8— EXIT BUILDING

1. NEW MISSION (NEUER EINSATZ)

Mit dieser Option können Sie ein neues Spiel beginnen. Wählen Sie auf diesem Bildschirm einen Rang, mit dem Sie gleichzeitig den Schwierigkeitsgrad festlegen:

Corporal (Unteroffizier)



Dies ist der unterste Schwierigkeitsgrad. Er beinhaltet die wenigsten Außerirdischen, einen Körperschutz und eine vollständige Karte. Für Anfänger empfohlen.

Second Lieutenant (Leutnant)



Hier wird es schon etwas schwieriger. Es gibt keinen Körperschutz mehr, aber immerhin eine Karte. Für Nicht-Arcadespieler empfohlen.

Captain (Hauptmann)



Bei diesem Schwierigkeitsgrad läßt es sich am besten spielen. Die Karte zeigt nur einen Ausschnitt, bis der Stockwerksplan gefunden wird. Eine Herausforderung für die meisten Spieler.

Major



Der höchste Schwierigkeitsgrad, empfohlen für die Geduldigen und die Draufgänger. Hier treffen Sie auf die höchste Zahl von Außerirdischen, und sie sind nicht so leicht zu töten. Wir übernehmen keine Haftung für etwaige körperliche oder geistige Schäden, die durch das Spielen dieses Levels verursacht werden könnten.

2. Adjust Audio/Visual (Bild/Ton einstellen)

Hier können Sie die Lautstärke Ihrer Soundkarte und die Größe des Bildschirms einstellen. Es gibt folgende Möglichkeiten:

SCREEN SIZE: (Bildschirmgröße): Der größte Bildschirm bietet die besten visuellen Effekte. Reduzieren Sie die Größe bei langsameren Geräten, um schnellere Reaktionen zu erhalten.

HINWEIS: Bei maximaler Bildschirmgröße ist die Statusleiste anders als in den anderen Einstellungen. Wenn Sie eine Statusleiste wünschen, die sich selbst erklärt, wählen Sie eine andere als die maximale Größe.

MUSIC VOLUME: (Musiklautstärke): Hier können Sie die Lautstärke der Hintergrundmusik festlegen.

DIGITIZED VOLUME: (Digitalisierte Lautstärke): Diese Einstellung funktioniert nur mit SoundBlaster Pro-Karten und ermöglicht digitalisierte Soundeffekte.

3. Retrieve Mission (Einsatz wiederaufnehmen)

Mit dieser Option können Sie zuvor gesicherte Spiele fortsetzen.

4. Store Mission (Einsatz speichern)

Hiermit können Sie bis zu zehn Spiele sichern. Wählen Sie einen Speicherplatz, und drücken Sie **ENTER**. Geben Sie einen Dateinamen ein, und drücken Sie erneut **ENTER**.

HINWEIS: Es gibt eine automatische Speicherung. Sie sichert den letzten abgeschlossenen Level automatisch und ermöglicht Ihnen, in einem neuen Stockwerk vom Aufzug aus anzufangen.

5. Resume Current Mission (Derzeitigen Einsatz fortsetzen)

Mit dieser Funktion können Sie ein Spiel fortsetzen, das Sie gestartet und unterbrochen haben.

6. Abort Mission (Einsatz abbrechen)

Mit dieser Option verlassen Sie das laufende Spiel.

7. High Score (Rangliste)

Diese Anzeige listet Ihre besten Spielergebnisse auf.

8. Exit Building (Gebäude verlassen)

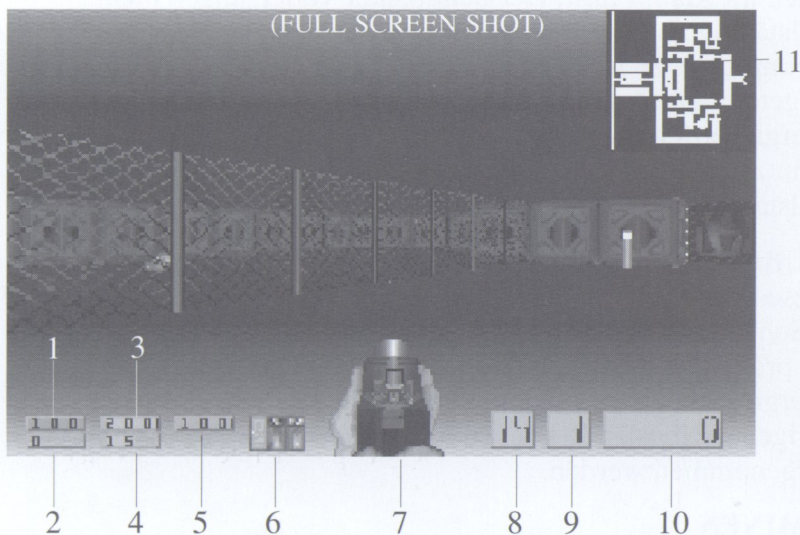
Mit dieser Option verlassen Sie *Corridor 7* und kehren zum DOS-Systemzeichen zurück.

BEWEGUNG

Sie beginnen das Spiel vor dem Eingang zur Delta Base. Folgen Sie von dort den untenstehenden Schritten.

- BEWEGUNG** -Benutzen Sie die jeweiligen **PFEIL**-Tasten. Mit dem **RECHTEN** Mausknopf bewegen Sie sich vorwärts.
- LAUFEN** -Halten Sie die **RECHTE SHIFT**-Taste und den **PFEIL NACH OBEN** gedrückt.
- GLEITEN** -Halten Sie die **ALT**-Taste und den **PFEIL NACH LINKS** oder **RECHTS** gedrückt.
- WAFFE BENUTZEN** -Wählen Sie die entsprechende **Zifferntaste**:
1. Taser
 2. M-24 CAW
 3. M-343 Dreiläufiger
 4. Alien-Doppelblaster
 5. Plasmagewehr
- WAFFE FEUERN** -Drücken Sie die **STRG**-Taste oder den **LINKEN** Mausknopf, um einen kurzen Schuß abzugeben, oder halten Sie sie gedrückt, um eine Salve zu feuern.
- TÜR ÖFFNEN/GEHEIMTÜREN** -Drücken Sie die **LEERTASTE**, um eine Tür zu öffnen. Befindet sich über der Tür ein roter oder blauer Streifen, dann benötigen Sie die entsprechende Farbkarte, um sie zu öffnen.
- AUFZUG** -Mit dem Aufzug gelangen Sie zum nächsten Level, wenn Sie mit einem Stockwerk fertig sind. Der Außerirdischen-Zähler muß auf Null stehen, falls Sie im Captain- oder Major-Schwierigkeitsgrad spielen.

GAMEPLAY



- | | |
|----------------------------|-------------------------------|
| 1. Gesundheitslevel | 6. Gefundene Passierkarten |
| 2. Körperschutzstärke | 7. Waffen in der Hand |
| 3. Munitions-/Energielevel | 8. Verbleibende Außerirdische |
| 4. Minen | 9. Stockwerk |
| 5. Visierenergie | 10. Punktzahl |
| | 11. Umgebungskarte |

Der obige Spielausschnitt zeigt eine typische Szene in den Tiefen der Delta Base. In den folgenden nummerierten Abschnitten wird beschrieben, wie Sie die Informationen auf dem Bildschirm nutzen können.

1. GESUNDHEITSLEVEL

Diese Zeile informiert Sie über Ihren Gesundheitszustand. Wenn er sich der Null nähert, sollten Sie einige Medizinkoffer oder Heilungszimmer suchen, um Ihre Gesundheit wieder auf den normalen Stand zu bringen. Wie im wirklichen Leben haben Sie nur eine Chance, und es gibt keine Wiederholungen... Achten Sie also auf die Statusleiste!

2. KÖRPERSCHUTZSTARKE

Diese Zeile zeigt an, ob Ihre Figur eine Art Schutzschild trägt, der Ihnen im Kampf hilft. Der Schutz hält Verletzungen nicht vollständig ab. Vielmehr wird jeglicher Schaden, den Sie davontragen, zwischen dem Körperschutz und Ihrer Gesundheit aufgeteilt. Die Außerirdischen benutzen einige schlagkräftige Energiewaffen (gegen die der Schutz nicht gedacht ist), so daß Ihr Schutzschild den Schaden nur verringert, Sie jedoch nicht vollständig abschirmt.

3. ÜBRIGE MUNITION

Diese Leiste gibt die Munitionsmenge für Ihre M-24 oder M-343 in Schuß an. Die Waffen der Außerirdischen benötigen Energie, die prozentual abnimmt. Wenn sie auf Null absinkt, lädt ein Energiespender sie wieder auf. Ohne zusätzliche Hilfe der übrigen Gegenstände können immer nur 200 Schuß Munition mitgenommen werden.

4. MINEN

Sie können eine Mine vor sich ablegen, indem Sie die M-Taste drücken. Minen beseitigen jeden Menschen und fast jeden Außerirdischen. Benutzen Sie sie als Fallen, um sich Rückendeckung zu verschaffen, wenn Sie in ein Stockwerk vordringen. Wenn Sie Glück haben, werden Sie sogar mehr als einen Außerirdischen los.

5. RESTLICHE VISIERENERGIE

An Ihrem Helm befindet sich ein Visier mit drei verschiedenen Einstellungen. Um sie zu aktivieren, benutzen Sie die ENTER-Taste. Jedesmal, wenn sie gedrückt wird, wird in einen anderen Modus geschaltet:

1. Normale Sicht - Dazu wird keine Energie benötigt, also sollte diese Einstellung für den größten Teil des Spiels verwendet werden.

2. Nachtsicht - Bei dieser Einstellung erscheint die Umgebung in einem hellen, grünen Licht. Man kann damit gut bis ans Ende langer Korridore sehen, was im normalen Modus nicht möglich wäre. Bei dieser Einstellung nimmt Ihr Energielevel ab.

3. Infrarot-Sicht - In diesem Modus können Sie Wärmequellen entdecken. Es gibt mehrere Laserstrahlen innerhalb der Basis, die Sie nur so finden können. Falls Sie sie nicht umgehen, fügen sie Ihnen einen geringen Schaden zu. Außerdem sind einige Außerirdische unsichtbar. Sie sind nur in diesem Modus zu erkennen, da sie Wärme abgeben. Setzen Sie Ihre Energie mit Bedacht ein. Sie könnten sie später benötigen.

Ihre Visierenergie nimmt ab, wenn Sie sich in Modus 2 oder 3 befinden. Sie können die Energie mit Hilfe von Visierbatterien wieder aufladen, die sich an verschiedenen Stellen in der Basis befinden.

6. PASSIERKARTEN

An dieser Anzeige sehen Sie, ob Sie die rote oder blaue Passierkarte haben. Auf jedem Level gibt es Computer, auf die Sie zugreifen können, um eine Sicherheitsbescheinigung zu erhalten. Mit dieser farbigen Karte können Sie auf dem jeweiligen Level die Türen der entsprechenden Farbe öffnen. Die meisten Öffnungscodes erhalten Sie in den Sicherheitsräumen.

7. WAFFEN IN DER HAND

Hier sehen Sie, welche Waffe gerade feuerbereit ist. Zu Beginn erhalten Sie die Standardausgabe des Taser und eine M-24 CAW (Close Assault Weapon - Waffe mit geringer Reichweite) mit 100 Schuß Munition. Wenn Sie weiter vordringen, werden Sie weitere Waffen finden. Um die Waffe zu wechseln, geben Sie die jeweilige Kennzahl von 1 bis 5 ein. Drücken Sie die STRG-Taste, um zu feuern, und halten Sie sie gedrückt, um Salven abzugeben.

8. VERBLEIBENDE AUSSERIRDISCHE

Diese Zahl gibt an, wie viele Außerirdische noch in dem jeweiligen Stockwerk übrig sind. Alle Außerirdischen müssen eliminiert werden, um ein Stockwerk absichern und zum nächsten Level gehen zu können (gilt nur, wenn Sie im Captain- oder Major-Schwierigkeitsgrad spielen).

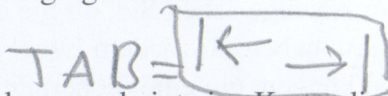
9. STOCKWERK

Dies ist das Stockwerk, in dem Sie sich gerade befinden. Kämpfen Sie sich bis zum 30. Stockwerk durch, finden Sie Corridor 7, und zerstören Sie das außerirdische Objekt, um das Tor zu schließen und damit die Invasion zu beenden.

10. PUNKTZAHL

Ihre Punktzahl ändert sich mit jedem Außerirdischen, den Sie töten. Von Ihnen entdeckte Geheimgänge werden Ihnen am Ende des jeweiligen Levels als Bonus gutgeschrieben.

11. UMGEBUNGSKARTE



Wenn Sie die **TAB**-Taste drücken, erscheint eine Karte, die ein begrenztes Gebiet zeigt. Sobald Sie das Stockwerksplan-Icon aufheben, wird die vollständige Karte gezeigt. Die folgenden Farben sind von Bedeutung:

HELLBLAU - An dieser Stelle befindet sich Ihre Figur.

GELB (blinkend) - Zeigt Außerirdische in Bewegung.

BLAU (blinkend) - Gibt an, wo sich Minen befinden.

Auf jedem Level ist ein Stockwerksplan zu finden.

HINWEIS: Diese Karte funktioniert wie ein Bewegungsdetektor. Sie zeigt nur Außerirdische an, die sich bewegen. Seien Sie daher vorsichtig: Einige Außerirdische tarnen sich als gewöhnliche Gegenstände. Versteckte Abschnitte werden ebenfalls nicht gezeigt (aus Sicherheitsgründen).

TASTATURBEFEHLE

WAFFENAUSWAHL

TASTE	WAFPE
1 	Taser
2 	M-24 C.A.W
3 	M-343 Dreiläufiger Powerblaster
4 	Alien-Doppelblaster
5 	Plasmagewehr

M Taste -Minen ablegen

BEWEGUNG -Benutzen Sie die entsprechenden Pfeiltasten

RECHTE SHIFT Taste -Schnelle Aktion (mit anderen Tasten)

ALT Taste -Gleiten

STRG key -Feuern

LEERTASTE -Türen öffnen, Computer benutzen, Medizinkoffer benutzen, Visier laden und nach Geheimtüren suchen.

TAB Taste -Umgebungskarte aufrufen

S Taste -Punktzahl ein-/ausschalten.

I-Taste -Gegenstände/Verbleibende

PAUSE -Pause game

ENTER Taste -Visiereinstellungen umschalten:
normal/nachtsicht (night vision)/Infrarot (infrared)

ESC -Hauptmenü

PAUSE -Spiel unterbrechen

F2 -Einsatz sichern

F6 -Steuerung umschalten

F3 -Einsatz laden

F7 -Einsatz beenden

F4 -Sound ein-/ausschalten

F8 -Automatische
Schnellspeicherung

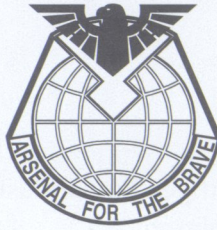
F5 -Musik ein-/ausschalten

F9 -Schell laden

MAUSBEFEHLE

LINKER mausknopf -Feuern

RECHTER mausknopf -Bewegung nach vorn

**TOP
SECRET****EINSATZBEFEHL****AN: SPEZIALAGENT****VON: HAUPTKOMMANDO; S-4 GEHEIMDIENST****BETR: INFORMATION ZUM EINSATZBEFEHL**

**DIE FOLGENDEN SEITEN ENTHALTEN EINE KURZE
BESCHREIBUNG IHRER AUSTRUSTUNG UND DER
AUSSERIRDISCHENE, AUF DIE SIE IN DER DELTA
BASE TREFFEN WERDEN.**

MILITARISCHE WAFFEN

Die folgenden Waffen können in den Gängen der Delta Base mit Hilfe der entsprechende Taste benutzt werden.

Taser



Benutzen Sie die Zifferntaste 1, um diese Waffe zu wählen. Sie ist eine Standardwaffe, die jeder Sicherheitsexperte an der Seite trägt. Damit können Sie Ihren Gegner betäuben, aber auch töten. Ihre Energie ist unbegrenzt, ihre Feuerrate allerdings nicht.

M-24 Nahkampfwaffe (CAW)



Diese Waffe wird standardmäßig für den Nahkampf benutzt und durch Drücken der Zifferntaste 2 aktiviert. Sie feuert 7mm-große, explosive, spitze, hülsenlose Kugeln, die jeden Gegner ausschalten. Sie enthält bis zu 200 Schuß Munition und feuert vollautomatisch, wenn die STRG-Taste oder der LINKE Mausknopf gedrückt wird. Dies ist die beste Waffe, die bei Spielbeginn verfügbar ist.

M-343 Dreiläufiger Powerblaster



Diese Waffe befindet sich noch in der Entwicklung, kann aber eingesetzt werden, wenn sie in der Basis gefunden wird. Benutzen Sie dazu die Zifferntaste 3. Die Waffe feuert 2cm-große Phosphorkugeln, mit denen sich einiger Schaden anrichten läßt.

Minen



Diese sind innerhalb der Basis zu finden und richten erheblichen Schaden an. Drücken Sie die M-Taste, um eine Mine fallenzulassen und zu aktivieren. Alles, was sich in ihrer Nähe befindet, wird zerstört oder schwer beschädigt.

AUSSERIRDISCHE WAFFEN

Die unten aufgeführten Waffen werden von einigen der Außerirdischen zurückgelassen. Sie benötigen Energieauflader, die ebenfalls aufgehoben werden können. Sie sind wesentlich schlagkräftiger als die menschlichen Waffen.

Doppelblaster



Diese außerirdische Waffe ist sehr klein, gemessen an dem Schaden, den sie anrichten kann. Benutzen Sie die Zifferntaste **4**, um sie zu aktivieren.

Plasmagewehr



Dies ist die beste außerirdische Waffe. Wenn Sie sie gefunden haben, können Sie sie mit Hilfe der Zifferntaste **5** aktivieren. Ihre Feuerrate ist langsamer als die des Dual Blaster, aber sie ist wesentlich schlagkräftiger.

Wenn eine außerirdische Waffe abgefeuert wird, geht der Energielevel auf 50% zurück und lädt sich dann langsam wieder auf. Um einen vollständigen Energieverlust zu vermeiden, sollten Sie immer nur kurz feuern. Jedesmal, wenn die **STRG**-Taste oder der **linke** Mausknopf gedrückt wird, werden zwei Energiepunkte verbraucht.

WICHTIGE GEGENSTÄNDE

DIE FOLGENDEN GEGENSTÄNDE KÖNNEN IHNEN BEI IHREM EINSATZ NÜTZLICH SEIN.

UMGEBUNGSKARTE



WENN DIE TAB-TASTE GEDRÜCKT WIRD, ERSCHEINT EINE VOLLSTÄNDIGE KARTE IN DER RECHTEN ECKE DES BILDSCHIRMS.

**GELBER PUNKT - GEGNERISCHE
LEBENSFORM**

HELLBLAUER PUNKT - IHRE POSITION

BLAUER PUNKT - AKTIVIERTE MINE

SICHERHEITSCOMPUTER



AUF JEDEM LEVEL ZU FINDEN. DRÜCKEN SIE DIE LEERTASTE, UM AUF DEN SICHERHEITSCODE ZUZUGREIFEN. WIRD DER ZUGANG VERWEHRT, ERTÖNT EIN ALARMSIGNAL.



**ROTE & BLAUE KARTEN - ERMÖGLICHEN
ZUGANG ZU ENTSPRECHENDEN
ABSCHNITTEN.**

**HINWEIS: DIE PASSIERKARTEN GELTEN NUR FÜR DEN
JEWEILIGEN LEVEL.**

MEDIZINKOFFER



AUF JEDEM LEVEL ZU FINDEN. DRÜCKEN SIE DIE LEERTASTE, UM DEN DECKEL ZU HEBEN. DRÜCKEN SIE ERNEUT DIE LEERTASTE, UM DEN KOFFER ZU BENUTZEN.

**HINWEIS: DAMIT ERHÖHEN SIE IHREN
GESUNDHEITSELEVEL UM 25%.**

HEILUNGSZIMMER



EINIGE WENIGE INNERHALB DER BASIS. SOFORTHEILUNGSEXPERIMENTE FÜR NICHT-TÖDLICHE WUNDEN. ZUTRITT DURCH DIE TÜR, DANN LEERTASTE DRÜCKEN, UM ZU AKTIVIEREN.

**HINWEIS: KANN GESUNDHEIT BIS ZU 100%
WIEDERHERSTELLEN, JE NACH VORBENUTZUNG IM
ZIMMER VORHANDENEM ENERGIELEVEL.**

ADRENALINSCHUB



PURES ADRENALIN, DAS IHRE GESUNDHEIT UM 300% VERBESSERT.

UNVERWUNDBARKEITSSPHÄRE



DIESER GEGENSTAND MACHT IHRE FIGUR FÜR EINE BEGRENZTE ZEITSPANNE UNVERWUNDBAR.

KÖRPERSCHUTZ



WENN IHRE FIGUR DIESEN TRÄGT, HAT SIE EINE 200%IGE SCHUTZRATE.

HINWEIS: SIE KÖNNEN MEHRERE ÜBEREINANDER TRAGEN.

MUNITIONSLAGER



BEFINDET SICH AUF JEDEM LEVEL. ENTHÄLT MUNITION FÜR DIE M-24 UND M-343 IN EINHEITEN VON 50 SCHUSS.

HINWEIS: JEDES LAGER ENTHÄLT NUR EINE EINHEIT, ABER ES GIBT MEISTENS MEHR ALS EIN LAGER PRO LEVEL.

MUNITIONSPAKET



KANN 500 SCHUSS ZUSÄTZLICHE MUNITION ENTHALTEN. ES KÖNNEN JEWELNS ZWEI GLEICHZEITIG GETRAGEN WERDEN.

AUFLADER



DIESE AUFLADEGERÄTE KÖNNEN AUSSERIRDISCHE WAFFEN MIT ENERGIE VERSORGEN.

VISIERBATTERIE-AUFLADER



DIESE EINHEIT ENTHÄLT EINE NEU AUFGELODENE BATTERIE FÜR IHR HELMVISIER.

MINEN



WENN MAN DIESE ABLEGT, KÖNNEN SIE EXTREMEN SCHADEN AN DER JEWEILIGEN STELLE VERURSACHEN. SIE ERSCHEINEN ALS BLAUER PUNKT AUF IHRER UMGEBUNGSKARTE, BIS SIE ZERSTÖRT WERDEN.

ALIEN INTRUDERS

AILOPROBE



DIESER IST DER STANDARD-WACHTPOSTEN DER AUSSERIRDISCHEN. SEIN HAUPTZWECK IST, DIE ANDEREN VOR EINDRINGLINGEN ZU WARNEN. SIE SIND RELATIV SCHWACH, GREIFEN JEDOCH MIT GROSSER KRAFT AN.

RODEX



DIESE WINZLINGE SIND ZIEMLICH LÄSTIG. SIE BLEIBEN IMMER INGRUPPEN UND GREIFEN MIT HOHER GESCHWINDIGKEIT AN. SIETRAGEN NUR KLEINE WAFFEN MIT SICH, SOLLTEN ALSO KEINE GROSSE SCHWIERIGKEIT DARSTELLEN.

BANDOR



DIESES WESEN IST DIE STANDARD-ZENTURIOWACHE. SIE STREIFEN IN KLEINEN GRUPPEN UMHER UND REAGIEREN SCHNELLER ALS DIE BISHER GENANNTEN AUSSERIRDISCHEN. SIE BESITZEN DIE FÄHIGKEIT, SICH AN OBJEKTE IN IHRER UMGEBUNG ANZUPASSEN, UND ÜBERRASCHEN IHRE OPFER DANN AUS DER NÄHE.

BELEBTE SONDE



DIES IST DIE WIRKSAMSTE WACHE AUF DEN LEVELS. SIE REAGIERTSCHNELL AUF GERÄUSCHE UND FEUERT ERBARMUNGSLOS. EINIGE SIND AUF HINTERHALTSMODUS EINGESTELLT UND HÄNGEN AN DER DECKE, BIS EINE TÜR GEÖFFNET WIRD (DADURCH SIND SIE AUF DER UMGEBUNGSKARTE UNSICHTBAR). SIE ATTACKIEREN, BIS SIE ZERSTÖRT WERDEN.

TTOCS



DIESER AUSSERIRDISCHE STEHT EINE STUFE ÜBER DEN ANDEREN. ER HAT MEHR ERFAHRUNG UND STELLT EINE GRÖßERE BEDROHUNG DAR, WENN SIE NUR MIT DER M-24 AUSGERÜSTET SIND.

OTREBOR



DIESER IST EIN TECHNIKER VON NIEDRIGEM RANG, DER DAMIT BESCHÄFTIGT IST, DIE MENSCHLICHE UMGEBUNG IN SEINE GEWOHNTE ZU VERWANDELN. ER HAT MEHR FEUERKRAFT UND TRÄGT ZWEI WAFFEN.

TENAJ



DIESER AUSSERIRDISCHE IST DER AUPTECHNIKER, DER DIE UMWANDLUNG DER ATMOSPÄRE ORNIMMT. ER IST INTELLIGENT UND BEWEGT SICH EXTREM SCHNELL.

MECHANOIDER KÄMPFER



DIESER MÄCHTIGE GEGNER BRINGT VERWÜSTUNG MIT SICH. ER KANN SCHON VON WEITEM GEGEHEN UND GEFÜHLT WERDEN. WENN MAN IHN TÖTET, KANN MAN MÖGLICHERWEISE AN SEINE WAFFE KOMMEN.

TYMOK



EIN 100%IGER KÄMPFER. ER IST EINER DER HÄRTESTEN ÜBERHAUPT. FEUERN SIE NBEWEGUNG, UM SEINEM TÖDLICHEN STRAHL ZUENTGEHEN. ER WIRD SIE AUF SCHRITT UND TRITT VERFOLGEN, SO DASS HIER IHRE MINEN WERTVOLLE DIENSTE LEISTEN KÖNNEN.

SOLRAC



IN SEINEN TATEN UND SEINEM ÄUSSEREN ÄHNELT ER EINEM DÄMONEN. ER FEUERT ENERGIESTRAHLEN AUS SEINEN AUGEN, UND MEISTENS BRAUCHT MAN EINE AUSSERIRDISCHE WAFFE, MHNUSZUSCHALTEN. WENN SIE IHN TREFFEN, SIND SIE SCHON SEHR WEIT GEKOMMEN.

ENIRAM



DIESES WESEN IST NUR SICHTBAR, WENN ES SEINE WAFFE ABFEUERT. ES BENUTZT SEINE TARNUNGSFÄHIGKEIT MEISTENS DAZU, SEINE OPFER AUS DEM HINTERHALT ANZUGREIFEN. NUR DIE INFRAROTSICHT ODER DIE UMGEBUNGSKARTE KANN DABEI HELFEN, ES AUFZUSPÜREN.

PROBLEMLOSUNGEN

Es folgt eine Liste von Standardproblemen, die beim Betreiben von *Corridor 7* auftreten können.

PROBLEM: Ich gebe **RUN** ein, aber das Programm läuft oder startet nicht richtig.

LÖSUNG: Sie haben vielleicht nicht genügend konventionellen Speicherplatz zur Verfügung. Geben Sie in DOS den **CHKDSK**-Befehl, und vergewissern Sie sich, daß unter 'BYTES FREE' (Freie Bytes) mindestens 590.000 angegeben ist. Ist das nicht der Fall, dann erstellen Sie eine Bootdiskette, und versuchen Sie es noch einmal (schlagen Sie das Verfahren in Ihrem DOS-Handbuch nach).

ODER: Sie haben versucht, das Programm über das DOS-Icon in WINDOWS zu betreiben. Dieses Programm ist nicht dazu gedacht, unter WINDOWS zu laufen.

PROBLEM: Ich kann die Bildschirmgröße nicht auf komplette Ansicht einstellen.

LÖSUNG: Sie haben nicht genügend konventionellen Speicherplatz, um die volle Bildschirmgröße zu unterstützen. Entfernen Sie etwaige im Speicher residente Programme (TSRs), und booten Sie Ihr Gerät neu, oder erstellen Sie eine Bootdiskette (schlagen Sie dazu bitte in Ihrem DOS-Handbuch nach).

PROBLEM: Das Spiel blockiert nach dem Einführungsbildschirm.

LÖSUNG: Benutzen Sie DOS 6.x mit Double Spacing (oder ein anderes Komprimierungsprogramm)? Dieses Programm kann **nicht** komprimiert werden. Installieren Sie das Spiel bitte in einem nicht komprimierten Abschnitt Ihrer Festplatte.

PROBLEM: Ich habe eine Soundkarte, und die Soundeffekte des Spiels sind verzerrt.

LÖSUNG: Die digitalisierten Soundeffekte können gelegentlich im Spiel unterbrochen werden, falls ein Interrupt-Konflikt auftritt. Die ursprüngliche Standardvorgabe für Soundblaster-Karten war INT 7. Bei dieser Einstellung wird die optimale Leistung erzielt. Wenn Sie die Soundblaster-Emulation einer Pro-Audio Spectrum-Karte benutzen, vergewissern Sie sich, daß die Pro-Audio Spectrum- und die Soundblaster-Interrupts unterschiedlich sind.

schicken Sie eventuell schadhafte Waren an den Verkaufsort zurück. Es ist unsere Unternehmenspolitik, unsere Waren permanent zu verbessern. Daher behalten wir uns das Recht vor, jegliches Produkt ohne vorherige Ankündigung zu modifizieren.

MITARBEITERVERZEICHNIS

PRODUKTIONSLEITUNG:	LEIGH ROTHSCILD
PRODUKTION:	DAVID TURNER
REGIE:	AMY SMITH BOYLAN
PROGRAMMIERUNG:	LES BIRD JEFF SCHULZ JOE ABBATI
KUNSTLERISCHE GESTALTUNG:	RUBEN CABRERA CARLOS IBARRA SCOTT NIXON
HANDBUCH:	RICHARD HENNING
MUSIK & SOUND:	JOE ABBATI
QUALITÄTSSICHERUNG:	JAMES WHEELER

Programm & Handbuch ©1994 IntraCorp, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Teile des Programms ©1994 Id Software. Wolferentein ist ein Warenzeichen von Id Software. Alle Rechte vorbehalten. Corridor 7: Alien Invasion, Capssane und The Pinnacle of Entertainment Software sind Warenzeichen von IntraCorp, Inc. Alle anderen Warenzeichen anerkannt.



AVVERTIMENTO DEL GENERALE COMANDANTE:
Corridor 7 provoca assuefazione, irritabilità in famiglia,
insonnia e potrebbe avere delle complicazioni sui matrimoni.
Gioca con estrema cautela!

INDICE

REQUISITI.....	2
INSTALLAZIONE DEL GIOCO.....	2
PRIMA DI INIZIARE A GIOCARE.....	3
INTRODUZIONE.....	4
MENU PRINCIPALE	7
MUOVERSI	10
GIOCARE.....	11
SOMMARIO DEI COMANDI.....	15
ISTRUZIONI DI MISSIONE.....	16
ARMİ MILITARI.....	17
ARMİ ALIENE.....	18
OGGETTI IMPORTANTI.....	19
INTRUSI ALIENI.....	21
RICERA E RIPARAZIONE DEI GUASTI.....	23
TITOLI.....	25

REQUISITI

Per giocare Corridor 7 avrai bisogno della seguente attrezzatura:

- ☒ Un IBM 386-16 Mhz o superiore o un sistema completamente compatibile con 590.000 byte di memoria convenzionale disponibile e 2 MB di RAM totale.
- ☒ Un monitor VGA o migliore.
- ☒ Un disco fisso con 8 MB liberi.
- ☒ MS-DOS 5.0 o superiore.
- ☒ Supporta le schede AdLib, SoundBlaster, SoundBlaster Pro e tutte le altre schede compatibili SoundBlaster.
Importante: accertati che la scheda sonora sia regolata su **IRQ 7**.
- ☒ Joystick o mouse, consigliati ma non indispensabili.

INSTALLAZIONE DI CORRIDOR 7

1. Accendi il computer.
2. Inserisci il Disk#1 nella relativa unità e digita la lettera di quell'unità seguita dai due punti.
Per esempio: A:
Premi **INVIO**.

3. Digita la parola **INSTALL**. Premi **INVIO**.
4. Segui le istruzioni sullo schermo.
5. Alla fine dell'installazione, nella procedura di allestimento, scegli l'esatto dispositivo sonoro per il tuo sistema. Se una determinata scheda non è elencata, utilizza la sua scheda compatibile.
6. Seleziona il comando appropriato della tastiera, mouse o joystick.

IMPORTANTE: Per cambiare le configurazioni, digita **SETUP** sulla directory **CORR7** prima di iniziare il gioco.

PRIMA DI INIZIARE A GIOCARE. .

Prima di iniziare a giocare, devi avere abbastanza memoria disponibile. Se possiedi DOS 5 o superiore, accertati che il programma di gestione di memoria stia girando o di aver utilizzato un altro tipo di gestione di memoria. Non tentare di eseguire questo programma da Windows mediante l'icona di DOS.

Dopo l'installazione, segui questo procedimento per iniziare il gioco:

1. Invia la directory appropriata al sollecito C: digitando: **CD\CORR7** seguito dal tasto **INVIO**.
2. Digita **RUN** e premi il tasto **INVIO** per iniziare il gioco.

INTRODUZIONE

Si credeva che i giorni di guerra sulla terra fossero finiti. La maggior parte dei fondi militari erano impiegati nella ricerca e nell'esplorazione dello spazio. Nel 2012, il Dottor Donald Fox, un esobiologo che partecipò a una delle prime missioni dell'uomo su Marte, ritornò con un oggetto metallico preso da un'area vicino alle strane formazioni a forma di faccia di Marte. Gli scienziati erano euforici, ma il governo, sempre molto cauto, portò il manufatto in un edificio sotterraneo di ricerca chiamato Base Delta. La Base Delta, un centro di ricerca e sviluppo di piccole armi situato nel deserto del Nevada, è l'unica struttura in grado di analizzare un tale oggetto. L'oggetto fu portato nel livello più basso, una sorta di labirinto di corridoi e di stanze di analisi, conosciuto nel laboratorio con il nome di Corridoio 7.

L'età dell'oggetto era impossibile da stabilire. La maggior parte degli scienziati credeva fosse antico, ma questo non mostrava nessuna traccia della sua età e la sua superficie non poteva essere analizzata nemmeno a livello molecolare. Vennero iniziati gli esperimenti di routine. Nel retro della stanza l'oggetto fu sottoposto a vari tipi e livelli di radiazioni. Nel corso della fase Gamma degli esperimenti, l'oggetto cominciò a modificarsi.

Inizia l'invasione...

La maggior parte del laboratorio nel Corridoio 7 venne distrutto. L'oggetto cambiò e diventò più grande, mentre il personale dei livelli superiori guardavano sbalorditi i monitor. Cominciò ad assomigliare a una palla di luce.

La base venne messa in stato di allerta. L'oggetto sembrava alimentarsi da solo e nessuno sapeva come spegnerlo. E non ne ebbero nemmeno il tempo. Qualcosa emerse dall'interno dell'oggetto...una piccola forma umanoide, ma non chiaramente umana che impugnava senza dubbio un'arma.

Gli invasori alieni uscirono dall'apertura dell'oggetto e si impadronirono della base. Il manufatto era una trappola messa migliaia di anni prima dagli alieni per informarli della presenza di razze progredite. Lanciarono l'oggetto in piccole navicelle spaziali programmate per cercare dei sistemi solari abitabili e, nel caso della terra, il dispositivo era stato situato su Marte. Quando l'uomo cominciò ad esplorare lo spazio, la scoperta fu inevitabile.

Gli alieni uccisero tutto il personale della base. Attualmente, i tecnici alieni hanno quasi finito di installare un dispositivo che crea uno scudo impenetrabile attorno alla base, per avere il tempo di muovere ulteriori truppe, valutare l'ambiente e cambiarlo secondo i loro bisogni. La terra ha sviluppato alcune armi avanzate, che non sono niente al confronto della tecnologia aliena. La conquista è vicina. Distruggeranno e renderanno schiava la popolazione e ci sottrarranno le nostre risorse.

La tua missione

Il quartier generale non si rende conto di quello che è successo all'interno della base. Sei un esperto marine delle forze speciali a cui è stato dato l'ordine immediato di entrare nell'edificio di ricerca, andare al 30° piano al Corridoio 7, fare il punto della situazione e ristabilire le comunicazioni con il mondo esterno.

Dopo un breve viaggio in elicottero, ti trovi davanti alla Base Delta. Mettendoti in contatto con il Quartier Generale vieni informato che sottoterra è stata individuata una grande forza di energia, che è troppo grande per essere stata creata dall'uomo. Proprio in quel momento l'edificio viene circondato da una foschia blu e le comunicazioni vengono interrotte. L'aria diventa pesante e i tuoi polmoni ne sentono la pressione. L'unica cosa che puoi fare è entrare nella base, recarti nell'ultimo livello e distruggere l'oggetto.

Poche probabilità di successo

Ci sono parecchi fattori in tuo favore. Prima di tutto, è l'elemento della sorpresa: non sanno che sei qui. Secondo, pensano di aver ucciso tutti e adesso sono occupati a modificare la base secondo i loro bisogni. Hanno messo delle sentinelle nei livelli superiori per salvaguardarsi contro dei possibili sopravvissuti, quindi non sono preoccupati di qualcuno insignificante come te. Man mano che scenderai ci saranno più segni della presenza aliena; i muri sono stati modificati per renderli simili all'ambiente alieno e ci sono anche delle armi e munizioni aliene.

Gli alieni variano in grandezza, forma e colore, ma tutti hanno un elemento in comune: sono tutti attrezzati per combattere. Alcuni alieni potranno ingannarti, ma sono armati con armi oltre le nostre possibilità, muovendosi velocemente e in massa. Inoltre, alcuni alieni sono invisibili. Soltanto gli occhiali a infrarossi potranno aiutarti ad individuarli. Se sei intelligente, imparerai le loro abitudini, ti adatterai e distruggerai le loro forze. Da solo e con poche armi, riuscirai a sopravvivere e a sconfiggere gli alieni soltanto con il tuo coraggio? La tua vita è in pericolo mentre il Paese teme l'ignoto. Il nostro destino è nelle tue mani. Buona fortuna.

MENU PRINCIPALE

- 1— NEW MISSION
- 2— ADJUST AUDIO/VISUAL
- 3— RETRIEVE MISSION
- 4— STORE MISSION
- 5— RESUME CURRENT MISSION
- 6— ABORT CURRENT MISSION
- 7— HIGH SCORES
- 8— EXIT BUILDING

1. NUOVA MISSIONE (NEW MISSION)

Questa opzione ti permetterà di iniziare un nuovo gioco. Seleziona il livello di difficoltà su questa videata secondo i relativi gradi:

Caporale



Questo è il livello più facile. È il livello in cui ci sono meno alieni, possiedi un'armatura e c'è una mappa completa. Raccomandato a coloro che giocano per la prima volta.

Sottotenente



Questo livello è un po' più impegnativo. Non possiedi un'armatura, ma ti verrà fornita una mappa. Raccomandato ai giocatori che non giocano negli arcade.

Capitano



Questo è il migliore livello di gioco. La mappa ti mostrerà soltanto una vista parziale finché non troverai la mappa del piano. Questo livello sarà una sfida per la maggior parte dei giocatori.

Maggiore



Questo è il livello più difficile, raccomandato a coloro che possiedono la pazienza e il desiderio di vincere sfidando l'impossibile. Contiene il maggior numero di alieni e sarà più difficile ucciderli. Non siamo responsabili dei problemi mentali e fisici che insorgono giocando questo livello.

2. Regolare il sonoro/video (Adjust Audio/Visual)

Questa opzione ti permette di regolare il volume della scheda sonora e del visualizzatore. Si possono effettuare le seguenti modifiche:

GRANDEZZA DELLO SCHERMO (SCREEN SIZE): Più grande sarà la videata, migliori saranno gli effetti visivi. Nel caso di computer più lenti si consiglia di ridurre la videata per una risposta più veloce.

IMPORTANTE: La barra dello status nella massima grandezza dello schermo è diversa di ogni altra modalità. Se desideri una barra più dettagliata, scegli un qualsiasi altro livello diverso dal visualizzatore massimo.

VOLUME DELLA MUSICA (MUSIC VOLUME): questa regolerà il volume della musica di sottofondo.

VOLUME DIGITALIZZATO (DIGITALISED VOLUME):

Questa regolazione regolerà soltanto le schede SoundBlaster Pro per tutti i sonori digitalizzati.

3. Riprendere una missione (Retrieve Mission)

Questa ti permetterà di giocare dei giochi salvati precedentemente.

4. Salvare una missione (Store Mission)

Questa ti permetterà di salvare un massimo di dieci giochi.

Seleziona una casella e premi il tasto **INVIO**. Digita un nome di un file e premi **INVIO**.

IMPORTANTE: È stata inclusa una funzione che salva automaticamente. Questa salverà automaticamente l'ultimo livello completato e ti permetterà di iniziare sul nuovo piano nell'ascensore.



5. Riprendere la missione attuale (Resume Current Mission)

Questa funzione ti permetterà di continuare soltanto se un gioco era stato iniziato e messo in pausa.

6. Abbandonare la missione attuale (Abort Current Mission)

Questo abbandonerà il gioco in corso.

7. Punteggi migliori (High Score)

La tabella dei punteggi registrerà i tuoi punteggi migliori.

8. Uscire dall'edificio (Exit Building)

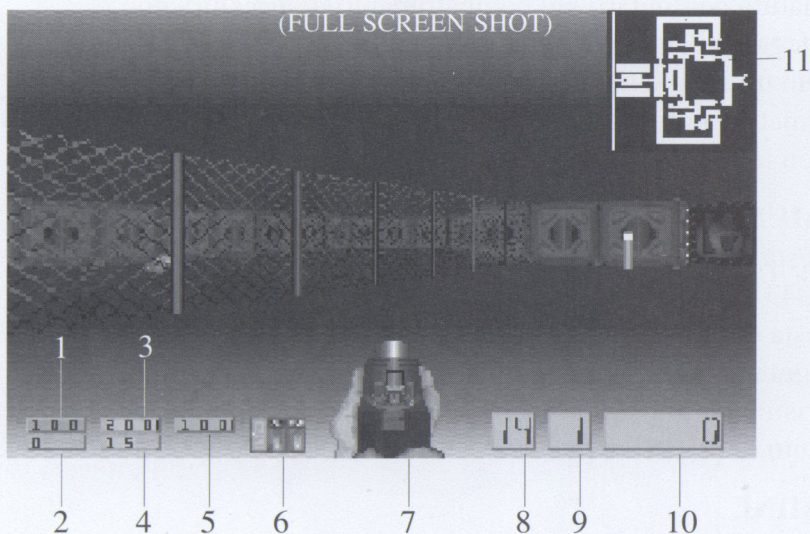
Questo ti permetterà di abbandonare Corridor 7 e ritornare al sollecito di DOS.

SPOSTARSI

Inizierai il gioco davanti all'entrata della Base Delta. Segui le seguenti istruzioni per proseguire.

- | | |
|--------------------------------|--|
| SPOSTARSI | -Utilizza i relativi tasti FRECCIA . Il pulsante DESTRO del MOUSE ti muoverà in avanti. |
| CORRERE | -Tieni premuti il tasto MAIUSCOLE DESTRO e quello FRECCIA IN SU . |
| SCIVOLARE | -Tieni premuti il tasto ALT e il tasto FRECCIA SINISTRO o DESTRO . |
| UTILIZZARE UN'ARMA | -Scegli il relativo tasto numerico :
<ol style="list-style-type: none"> 1. Taser 2. M-24 CAW 3. Blastatore di energia a tre canne M-343 4. Doppio Blastatore Alieno 5. Fucile al plasma |
| FAR SPARARE
UN'ARMA | -Premi il tasto CTRL o il pulsante SINISTRO del MOUSE per sparare un colpo o tienilo premuto per una raffica. |
| APRIRE PORTE/
PORTE SEGRETE | -Per aprire una porta premi la BARRA SPAZIATRICE . Se sulla porta c'è una striscia rossa o blu, per aprirla sarà necessaria la scheda di accesso del colore corrispondente. |
| ASCENSORE | -Un ascensore ti permetterà di andare al livello successivo, quando il piano è stato reso sicuro. Il contatore di alieni deve essere a zero se stai giocando nei livelli di difficoltà Capitano o Maggiore. |

COME GIOCARE



- | | |
|------------------------------|-------------------------------|
| 1. Livello salute | 6. Schede di accesso ottenute |
| 2. Resistenza Armatura | 7. Arma attuale |
| 3. Livello munizioni/Energia | 8. Alieni rimasti |
| 4. Mine | 9. Livello |
| 5. Energia visiera | 10. Punteggio |
| | 11. Mappa |

La videata sopra mostra una scena tipica all'interno della Base Delta. I seguenti oggetti numerati ti forniranno una descrizione su come utilizzare il visualizzatore.

1. INDICATORE DEL LIVELLO DI SALUTE

Questa barra ti indica la salute residua. Quando sarà vicina a zero, trova alcune cassette del pronto soccorso o camere della salute per riportare la salute al livello normale. Come nella realtà, hai soltanto una vita...tieni d'occhio questa barra dello status!

2. PERCENTUALE RESISTENZA DELL'ARMATURA

Questa barra indica se il tuo personaggio indossa o meno un tipo di armatura per aiutarti nel combattimento. L'armatura non ti proteggerà dai danni, ma li dividerà tra l'armatura e la salute. Gli alieni utilizzano alcune potenti armi ad energia (per le quali l'armatura non è stata progettata), quindi ridurrà soltanto il danno e non ti proteggerà completamente.

3. MUNIZIONI RIMASTE

Questa barra indica la quantità di munizioni rimaste nella M-24 o M-343 in termini di colpi. Le armi aliene utilizzano energia e questa diminuirà in percentuale. Quando la percentuale raggiungerà zero, soltanto uno zaino di ricarica alieno la ripristinerà. Si possono portare soltanto 200 colpi alla volta senza l'aiuto di oggetti extra.

4. MINE

Puoi posizionare una mina davanti a te premendo il tasto **M**. Possono uccidere facilmente tutti gli uomini e la maggior parte degli alieni. Sistema queste trappole per coprirti le spalle mentre stai proseguendo su un livello e, se sei fortunato, uccideranno più di un alieno.

5. ENERGIA DELLA VISIERA RESIDUA

Il casco contiene una visiera con tre regolazioni differenti. Per attivare le regolazioni utilizza il tasto **INVIO**. Ogni volta che lo premerai attiverai una delle tre modalità:

1. *Visione normale* (Normal Vision) - Questa non consuma energia e dovrebbe essere utilizzata nella maggior parte del gioco.

2. *Visione notturna* (Night Vision) - Questo farà diventare il luogo circostante verde brillante. Questa modalità è utile per vedere lungo corridoi che non riesci a vedere con la regolazione normale. Quando questa modalità sarà attiva, il tuo livello di energia diminuirà.

3. *Visione a infrarossi (Infrared Vision)* - Questa modalità individuerà le fonti di calore. Ci sono vari raggi laser che possono essere individuati soltanto in questa modalità. Se non verranno evitati, infliggeranno una piccola quantità di danni. Inoltre, alcuni alieni sono invisibili e possono essere visti solamente in questa modalità grazie al calore che producono. Utilizza con saggezza la tua energia. Potrai averne bisogno più avanti.

Il livello di energia della visiera diminuirà se sarai nelle modalità due o tre. Puoi ripristinare l'energia con le batterie della visiera situate in giro per la base.

6. SCHEDE DI ACCESSO

Questa indicherà se hai delle schede rosse o blu. Su ciascun livello ci sono computer ai cui si può accedere per ottenere un'autorizzazione della sicurezza. Quando ti verrà dato questa autorizzazione colorata, la scheda ti aprirà le porte del relativo colore solo per quel livello. La maggior parte dei codici di autorizzazione possono essere ottenuti all'interno delle camere di sicurezza.

7. ARMA IN MANO

Questa indica l'arma pronta a sparare. All'inizio ti viene dato il tipo standard della Taser e una M-24 C.A.W. (Close Assault Weapon/Arma da assalto ravvicinato) con 100 colpi. Man mano che andrai avanti nel gioco ci saranno più armi da ottenere. Per cambiare arma, digita il numero relativo da **1** a **5**. Premi il tasto **CTRL** per sparare e tienilo premuto per il fuoco automatico.

8. ALIENI RIMASTI

Questa visualizza il numero di alieni rimasti nel piano attuale. Tutti gli alieni devono essere eliminati per rendere il piano sicuro e procedere a quello successivo (solamente se stai giocando nei livelli Capitano o Maggiore).



9. LIVELLO

Questo è il livello in cui ti trovi attualmente. Vai al 30° livello, trova il Corridoio 7 e distruggi l'oggetto alieno per chiudere l'entrata e porre fine all'invasione.

10. PUNTEGGIO

Questo è il visualizzatore del punteggio che cambia ogni volta che ucciderai un alieno. Ogni passaggio segreto che troverai verrà aggiunto come bonus alla fine di ogni livello.

11. MAPPA RIDOTTA

Se premerai il tasto TABULATORE, verrà visualizzata un'area limitata della mappa. Quando raccoglierai l'icona mappa del piano, apparirà l'intera mappa del piano. I seguenti colori rappresentano:

BLU CHIARO - La posizione del tuo personaggio.

GIALLO - (Lampeggiante) - Visualizza gli alieni in movimento.

BLU (Lampeggiante) - La posizione della mina.

C'è un'icona della mappa del piano su ogni livello.

IMPORTANTE: Questa mappa è essenzialmente un rivelatore di movimenti. Mostrerà soltanto gli alieni che si muovono. Stai attento, alcuni alieni possono camuffarsi come normali oggetti. Per ragioni di sicurezza, le sezioni segrete non vengono mostrate.

SOMMARIO DEI COMANDI

SELEZIONE DELLE ARMI

TASTO OGGETTO

- | | | |
|---|---|---|
| 1 |  | Taser |
| 2 |  | M-24 C.A.W |
| 3 |  | Blastatore di energia a tre canne M-343 |
| 4 |  | Doppio Blastatore Alieno |
| 5 |  | Fucile al plasma |

Tasto M

-Sganciare mine

MUOVERSI

-Utilizzare i relativi tasti freccia

Tasto MAIUSCOLE

-Azione veloce (con altri tasti)

DESTRO

Tasto ALT

-Scivolare

Tasto CTRL

-Sparare

BARRA

SPAZIATRICE

-Aprire porte, utilizzare computer, utilizzare cassette del pronto soccorso, batterie per la visiera e cercare porte segrete.

Tasto TABULATORE

-Attivare mappa ridotta

Tasto S

-Attivare/disattivare punteggio

Tasto I

-Attivare/disattivare oggetti/alieni residui/livello

Tasto INVIO

-Attivare le regolazioni della visiera:
Visione normale/notturna/a infrarossi

ESC

-Menu Principale

PAUSE

-Mettere il gioco in pausa

F2 -Salvare la missione

F6 -Attivare i comandi

F3 -Caricare la missione

F7 -Terminare la missione

F4 -Attivare/disattivare il sonoro

F8 -Veloce salvataggio automatico

F5 -Attivare/disattivare la musica

F9 -Caricamento rapido

COMANDI DEL MOUSE

Pulsante **SINISTRO** del mouse

-Sparare

Pulsante **DESTRO** del mouse

-Muoversi in avanti

**TOP
SECRET**

ISTRUZIONI DI MISSIONE



**PER: AGENTE DELLE FORZE SPECIALI
DA: QUARTIER GENERALE DEL COMANDO; SERVIZI
SEGRETI S-4**

OGGETTO: INFORMAZIONI

**LE SEGUENTI PAGINE TI FORNIRANNO UNA BREVE
DESCRIZIONE DELL'EQUIPAGGIAMENTO
DISPONIBILE E DEGLI ALIENI CHE INCONTRERAI
ALL'INTERNO DELLA BASE DELTA.**

ARMI MILITARI

Le seguenti armi possono essere utilizzate all'interno della Base Delta selezionando il relativo tasto.

Taser



Per selezionare quest'arma, utilizza il tasto **NUMERO 1**. Questa è una normale arma da fianco per tutti gli esperti della sicurezza. È capace di stordire un avversario e può essere mortale. Possiede un'energia illimitata, ma ha una velocità di fuoco lenta.

Arma da assalto ravvicinato M-24 (C.A.W.)



Questa è una normale arma da assalto ravvicinato e viene attivata premendo il tasto **NUMERO 2**. Spara colpi da 7 mm con punta esplosiva che eliminerà ogni tipo di avversario. Puoi possedere 200 colpi e sparare nella modalità completamente automatica tenendo premuto il tasto **CTRL** o il pulsante **SINISTRO** del mouse. Questo è la migliore arma disponibile all'inizio del gioco.

Blastatore di energia a tre canne M-343



Quest'arma è ancora in fase di sviluppo, ma quando viene trovata può essere utilizzata premendo il tasto **NUMERO 3**. Spara proiettili 2 CM al fosforo che provocano moltissimi danni.

Mine



Possono essere trovate all'interno della base e provocano seri danni. Premi il tasto **M** per posizionare una mina e attivarla. Tutto quello che si troverà nei paraggi verrà distrutto o danneggiato seriamente.

— ARMI ALIENE

Le armi elencate sotto sono state abbandonate da degli alieni. Utilizzano soltanto degli zaini di energia, che possono anche essere raccolti. Infliggono molti più danni di un'arma umana.

Doppio blastatore



Quest'arma aliena è piccola in paragone al danno che può infliggere. Per attivarla utilizza il tasto **NUMERO 4**.

Fucile al plasma



Questa è la migliore arma aliena. Quando l'avrai trovata, potrai selezionarla premendo il tasto **NUMERO 5**. La velocità di fuoco è meno veloce del Doppio blastatore, ma infligge più danni.

Ogni volta che sparrai con un'arma aliena, il livello di energia diminuirà del 50% e poi si ricaricherà lentamente. Per evitare di esaurire completamente l'energia spara delle brevi raffiche. Utilizzerai due punti di energia ogni volta che premerai il tasto **CTRL** o il pulsante **Sinistro** del mouse.

OGGETTI IMPORTANTI

I SEGUENTI OGGETTI TI AIUTERANNO NELLA TUA MISSIONE.

MAPPA RIDOTTA



QUANDO VERRÀ PREMUTO IL TASTO [TABULATORE], APPARIRÀ UNA MAPPA NELL'ANGOLO A DESTRA DELLO SCHERMO.

**PUNTINO GIALLO - FORMA DI VITA ALIENA
PUNTINO BLU CHIARO - LA TUA POSIZIONE
PUNTINO BLU - MINA ATTIVATA**

COMPUTER DELLA SICUREZZA



SPARSI IN GIRO PER IL LIVELLO. PREMI LA [BARRA SPAZIATRICE] PER ACCEDERE A UN CODICE DI SICUREZZA. SE VERRÀ NEGATO SUONERÀ L'ALLARME. SCHEDE DI ACCESSO BLU E ROSSA - PERMETTE



L'ENTRATA NELLE RELATIVE AREE. IMPORTANTE: LE SCHEDE DI ACCESSO FUNZIONERANNO SOLTANTO IN QUEL DETERMINATO LIVELLO.

CASSETTE DEL PRONTO SOCCORSO



SPARSE IN GIRO PER IL LIVELLO. PREMI LA [BARRA SPAZIATRICE] PER APRIRE IL COPERCHIO. PREMI DI NUOVO LA [BARRA SPAZIATRICE] PER UTILIZZARE LA CASSETTA DEL PRONTO SOCCORSO.

IMPORTANTE: QUESTA AUMENTERÀ LA SALUTE DEL 25%.

CAMERE DELLA SALUTE



SPARSE IN NUMERO LIMITATO ALL'INTERNO DELLA BASE. CAMERE DI RIANIMAZIONE SPERIMENTALI PER FERITE NON MORTALI. OLTREPASSARE LA PORTA E POI PREMERE LA [BARRA SPAZIATRICE] PER ATTIVARLA.

IMPORTANTE: PUÒ RIPRISTINARE FINO AL 100% DELLA SALUTE A SECONDA DEL LIVELLO DI ENERGIA RIMASTO NELLA CAMERA PRIMA DELL'UTILIZZO.

CARICA DI ADRENALINA



ADRENALINA PURA CHE AUMENTERÀ LA TUA SALUTE DEL 300%.

SFERA DI INVULNERABILITÀ



QUESTO OGGETTO RENDERÀ IL TUO PERSONAGGIO INVULNERABILE PER UN PERIODO LIMITATO DI TEMPO.

ARMATURA



INDOSSANDO QUESTO OGGETTO LA PERCENTUALE DELLA CORAZZA DEL TUO PERSONAGGIO AUMENTERÀ DEL 200%.

IMPORTANTE: SI PUÒ INDOSSARNE PIÙ DI UNA.

CASSA DI MUNIZIONI



SPARSE PER CIASCUN LIVELLO. CONTENGONO MUNIZIONI PER M-24 E M-33 IN NASTRI DA 50 COLPI.

IMPORTANTE: LE CASSE CONTENGONO SOLTANTO UN NASTRO, MA DI SOLITO CE N'È PIÙ DI UNA PER LIVELLO.

ZAINO DI MUNIZIONI



PUÒ CONTENERE 500 COLPI SUPPLEMENTARI (NON INCLUSI) E SE NE POSSONO POSSEDERE DUE.

ZAINO DI RICARICA



QUESTI ZAINI DI ENERGIA RICARICANO LE ARMI ALIENE.

RICARICA DELLA BATTERIA DELLA VISIERA



QUESTA UNITÀ CONTIENE UNA BATTERIA CARICA PER LA VISIERA DEL TUO CASCO.

MINE



UNA VOLTA CHE SONO STATE PIAZZATE POSSONO PROVOCARE MOLTISSIMI DANNI A TUTTO QUELLO CHE SI TROVA IN QUELL'AREA. APPARIRANNO NELLA MAPPA RIDOTTA COME PUNTINI BLU FINCHÉ NON VERRANNO DISTRUTTI.

ALIEN INTRUDERS

AILOSONDA



QUESTA È LA NORMALE SENTINELLA ALIENA. IL SUO COMPITO PRINCIPALE È INFORMARE GLI ALTRI DELLA PRESENZA DI UN INTRUSO. SONO ABBASTANZA DEBOLI, MA ATTACCANO IN MASSA.

RODEX



QUESTE PICCOLE CREATURE SONO DELLE PESTI. STANNO IN GRUPPO E ATTACCANO VELOCISSIME. HANNO DELLE PICCOLE ARMI, QUINDI NON DOVREBBERO CAUSARE DEI GROSSI PROBLEMI.

BANDOR



QUESTA CREATURA È UNA NORMALE GUARDIA CENTURIONE. VANNO IN GIRO IN PICCOLI GRUPPI E REAGISCONO PIÙ VELOCEMENTE DEGLI ALIENI PRECEDENTI. POSSIEDONO L'ABILITÀ DI TRASFORMARSI IN ALTRI OGGETTI E SORPRENDERE LA PREDÀ AD UNA DISTANZA RAVVICINATA.

SONDE ANIMATE



QUESTA È LA GUARDIA PIÙ EFFICIENTE CHE PATTUGLIA I LIVELLI. REAGISCE VELOCEMENTE AD OGNI RUMORE E SPARERÀ SENZA ESITAZIONI. ALCUNE VI FARANNO DELLE IMBOSCATTE E VERRANNO PIAZZATE SUL SOFFITTO FINCHÉ NON VERRÀ APERTA UNA PORTA (COSÌ NON VERRANNO SEGNATE SULLA MAPPA RIDOTTA) E ATTACCHERANNO FINCHÉ NON VERRANNO DISTRUTTE.

TTOCS



QUESTO ALIENO È SUPERIORE AGLI ALTRI. HA MAGGIORE ESPERIENZA E RAPPRESENTA UNA MINACCIA MAGGIORE SE SEI ARMATO SOLTANTO CON LA M-24.

OTREBOR



QUESTO È UN TECNICO DI SECONDO LIVELLO, OCCUPATO A SOSTITUIRE L'AMBIENTE UMANO CON IL PROPRIO. HANNO UNA POTENZA DI FUOCO MAGGIORE E POSSIEDONO DUE ARMI.

TENAJ



QUESTO ALIENO È IL TECNICO PRINCIPALE CHE ORGANIZZA LA CONVERSIONE DELL'ATMOSFERA. È INTELLIGENTE E SI MUOVE MOLTO VELOCEMENTE.

GUERRIERO MECCANOIDE



O STRAORDINARIO AVVERSARIO SEMINA IL CAOS. PUÒ ESSERE SENTITO DA LONTANO. QUANDO LO UCCIDERAI, POTREBBE LASCIARTI LA SUA ARMA.

TYMOK



QUESTO È UN GUERRIERO PURO AL 100%. È UNO DEI PIÙ FEROCI. PER EVITARE QUESTO AVVERSARIO MICIDIALE SPARA E CONTINUA A MUOVERTI. TI SEGUIRÀ DAPPERTUTTO. IN QUESTO CASO LE MINE TI SARANNO MOLTO UTILI.

SOLRAC



ASSOMIGLIA A UN DEMONE NELL'ASPETTO E NEI MOVIMENTI. SPARA SCARICHE DI ENERGIA DAGLI OCCHI E DI SOLITO È NECESSARIA UN'ARMA ALIENA PER UCCIDERLO. QUANDO LO INCONTRERAI, AVRAI FATTO MOLTA STRADA.

ENIRAM



QUESTA CREATURA È VISIBILE SOLTANTO QUANDO STA SPARANDO CON LA SUA ARMA. GENERALMENTE, UTILIZZANO LE LORO ABILITÀ DI TRAVESTIMENTO PER SORPRENDERE LE LORO PREDE. SOLTANTO LA VISIONE AD INFRAROSSI O LA MAPPA RIDOTTA INDIVIDUERÀ LA LORO PRESENZA.

RICERCA E RIPARAZIONE DEI DUASTI

Ecco una lista di soluzioni a normali problemi che possono presentarsi nel corso dell'esecuzione di Corridor 7.

PROBLEMA: Ho digitato RUN e il programma non gira o non inizia correttamente.

SOLUZIONE: Potresti non avere sufficiente memoria convenzionale libera. esegui il comando CHKDSK in DOS e accertati che ci siano almeno 590.000 'BYTES FREE' (BYTE LIBERI). Se non ci sono, crea un dischetto di inizializzazione e prova di nuovo (per questa procedura consulta il manuale di DOS).

OPPURE: Hai provato ad eseguire il programma mediante l'icona di DOS in WINDOWS. Questo programma non è stato creato per essere eseguito mediante WINDOWS.

PROBLEMA: Non posso regolare la grandezza della videata alla grandezza massima.

SOLUZIONE: Non hai memoria convenzionale libera sufficiente a supportare la grandezza massima della videata. Elimina tutti i programmi TSR e inizializza di nuovo il computer o crea un dischetto di inizializzazione DOS (consulta il manuale di DOS).

PROBLEMA: Il gioco si blocca dopo la videata iniziale.

SOLUZIONE: Stai utilizzando DOS 6.x con la funzione Double Spacing (o un altro programma che comprime lo spazio)? Questo programma **non può** essere compresso. Metti questo gioco nella sezione non compressa del disco fisso.

PROBLEMA: Possiedo una scheda sonora e i suoni sono alterati.

SOLUZIONE: Gli effetti sonori digitalizzati verranno spesso sospesi se ci sarà un qualsiasi tipo di conflitto di interrupt. Il predefinito originale per le schede Soundblaster era INT 7. Le massime prestazioni si ottengono in questa regolazione. Se stai utilizzando la copia di Soundblaster di una scheda Pro-Audio Spectrum, accertati che gli interrupt delle schede Pro-Audio Spectrum e Soundblaster siano diversi.

In caso di merce difettosa, si prega di restituirla al luogo di acquisto. La nostra è una politica di miglioramento costante. Ci riserviamo quindi, il diritto di modificare un prodotto senza preavviso.

TITOLI

PRODUTTORE ESECUTIVO: LEIGH ROTHSCHILD

PRODUTTORE: DAVID TURNER

DIRETTORE: AMY SMITH BOYLAN

**PROGRAMMATORI: LES BIRD
JEFF SCHULZ**

**GRAFICA: JOE ABBATI
RUBEN CABRERA
CARLOS IBARRA
SCOTT NIXON**

MANUALE: RICHARD HENNING

MUSICA & SONORO: JOE ABBATI

CONTROLLO DI QUALITÀ: JAMES WHEELER

Programma & manuale ©1994 IntraCorp, Inc. Tutti i diritti riservati. Parti del programma ©1994 Id Software. Wolfenstein è un marchio registrato della Id Software. Tutti i diritti riservati. Corridor 7: Alien Invasion. Capstone e The Pinnacle of Entertainment Software sono marchi della IntraCorp, Inc. Tutti gli altri marchi sono riconosciuti.

INDEX

1. THE HISTORY OF THE UNITED STATES

2. THE HISTORY OF THE UNITED STATES

3. THE HISTORY OF THE UNITED STATES

4. THE HISTORY OF THE UNITED STATES

5. THE HISTORY OF THE UNITED STATES

6. THE HISTORY OF THE UNITED STATES

7. THE HISTORY OF THE UNITED STATES

8. THE HISTORY OF THE UNITED STATES

9. THE HISTORY OF THE UNITED STATES

10. THE HISTORY OF THE UNITED STATES

11. THE HISTORY OF THE UNITED STATES

12. THE HISTORY OF THE UNITED STATES

13. THE HISTORY OF THE UNITED STATES

14. THE HISTORY OF THE UNITED STATES

15. THE HISTORY OF THE UNITED STATES

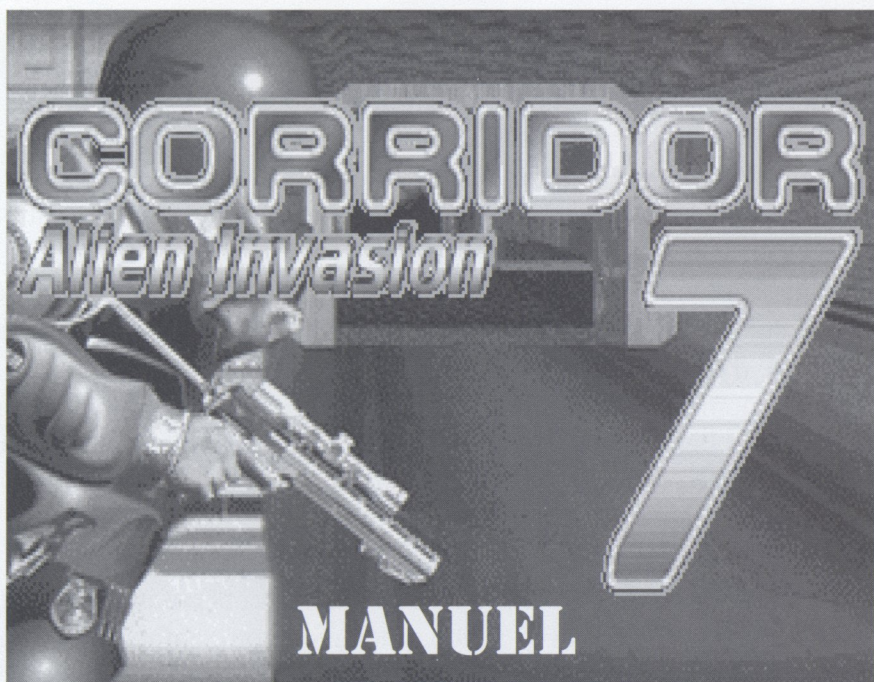
16. THE HISTORY OF THE UNITED STATES

17. THE HISTORY OF THE UNITED STATES

18. THE HISTORY OF THE UNITED STATES

19. THE HISTORY OF THE UNITED STATES

20. THE HISTORY OF THE UNITED STATES



AVERTISSEMENT: Corridor 7 provoque l'accoutumance, des querelles familiales, des insomnies et peut même créer des problèmes dans les couples. A manipuler avec une extrême précaution!

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

TABLE DES MATIERES

SYSTEME NECESSAIRE.....	2
INSTALLER LE JEU.....	2
AVANTE DE COMMENCER A JOUER.....	3
INTRODUCTION.....	4
MENU PRINCIPAL.....	7
MOUVEMENT.....	10
JUE.....	11
RESUME DES COMMANDES CLAVIER.....	15
BRIEFING DE MISSION.....	16
ARMES MILITAIRES.....	17
ARMES ALIENNES.....	18
OBJETS IMPORTANTS.....	19
INTRUS ALIENS.....	21
SOLUTIONS AUX PROBLEMES.....	23
CREDITS.....	25

SYSTEME NECESSAIRE

Pour jouer à Corridor 7, vous avez besoin du matériel suivant:

- ☒ Un IBM 386-16 mHz ou plus ou un système compatible avec 590
- ☒ Un moniteur VGA ou mieux
- ☒ Un disque dur avec 8 Mo de libre.
- ☒ MS-DOS 5.0 ou plus
- ☒ Supporte les cartes sonores AdLib, SoundBlaster, SoundBlaster Pro, et toutes les SoundBlaster Compatibles.
Remarque: Assurez-vous que votre carte sonore est réglée sur **IRQ 7**.
- ☒ Le joystick et la souris sont recommandés mais ne sont pas nécessaires.

INSTALLER CORRIDOR 7

1. Allumez votre ordinateur.
2. Insérez la disquette 1 de Corridor 7 dans le lecteur approprié et tapez la lettre de ce lecteur, suivie de deux-points.
Par exemple: A:
Appuyez sur **ENTER**.

3. Tapez le mot **INSTALL**. Appuyez sur **ENTER**.
4. Suivez les instructions affichées à l'écran étape par étape.
5. A la fin de l'installation, dans la procédure de configuration, choisissez le dispositif sonore adapté à votre système. Si la carte sonore que vous avez n'est pas dans la liste, utilisez sa carte compatible.
6. Sélectionnez le contrôleur (clavier, souris ou joystick).

REMARQUE: Pour faire des changements de configuration, tapez **SETUP** (CONFIGURATION) dans le répertoire **CORR7** avant de commencer le jeu.

AVANT DE COMMENCER A JOUER

Avant de commencer à jouer, vous devez savoir si vous avez assez de mémoire disponible. Si vous avez DOS 5 ou plus, assurez-vous que le programme de gestion de mémoire fonctionne ou que vous utilisez un autre type de gestionnaire de mémoire. N'essayez pas de faire fonctionner ce programme dans Windows à partir de l'icône DOS.

Après l'installation, suivez les instructions suivantes pour commencer le jeu:

1. Entrez le répertoire qui convient lorsque le prompt C: apparaît en tapant: **CD\CORR7**, puis appuyez sur **ENTER**.
2. Tapez **RUN** (LANCER) et appuyez sur **ENTER** pour commencer le jeu.

INTRODUCTION

On pensait que les guerres terriennes étaient terminées. La majeure partie des finances militaires des Etats-Unis était dirigée vers la recherche et l'exploration de l'espace. En 2012, le Dr. Donald Fox, un exobiologiste américain, parti pour l'une des premières missions de l'homme sur Mars, rapporta de son voyage un objet métallique venant d'une zone proche de l'une des étranges formations de Mars qui ressemblent à des visages. Les scientifiques commencèrent à s'exalter, mais le gouvernement, avec son habituelle prudence, plaça l'objet dans une installation souterraine de recherche appelée la Base Delta. La Base Delta, un centre de recherche et de développement des armes légères situé dans le désert du Nevada, est la seule installation de ce genre à être capable de tester un tel objet. L'objet a été emmené à l'étage le plus bas, qui se compose d'un labyrinthe de couloirs et de salles de tests, et placé dans un laboratoire appelé le Corridor 7.

L'âge de cet objet fut impossible à déterminer. La plupart des scientifiques pensent qu'il est très ancien, mais il ne montrait aucune trace de son âge, et il fut impossible de prendre des échantillons, même au niveau moléculaire. Tous les tests standards furent effectués. Dans l'arrière-salle, l'objet fut soumis à différents niveaux et types de radiation. Durant la phase Gamma des tests, l'objet commença à changer.

L'Invasion Commence...

Une grande partie du laboratoire dans le Corridor 7 fut détruit. L'objet se transforma et grandit sous les yeux des scientifiques qui regardaient, ébahis, leurs moniteurs de contrôle dans les niveaux supérieurs. Il commença à ressembler à une boule d'éclair.

La base fut mise en alerte. L'objet semblait s'alimenter lui-même en puissance, et personne ne savait comment le désactiver. On n'en eut de toute façon pas le temps. De l'intérieur de l'objet, quelque chose émergea... une petite forme humanoïde, mais pas un humain, de toute évidence... et portant ce qui était sans aucun doute une arme dans l'un de ses bras.

Les envahisseurs aliens sortirent en se précipitant à travers l'ouverture de l'objet et s'emparèrent de la base. L'objet était en fait un piège tendu des milliers d'années auparavant par les aliens pour les informer de la présence de races avancées. Ils lancèrent les objets dans des petits vaisseaux spatiaux programmés pour chercher des systèmes solaires accueillants, et dans le cas de la Terre, l'objet fut placé sur Mars. Lorsque la culture terrienne atteignit le niveau des voyages dans l'espace, la découverte devint inévitable.

Les aliens ont exterminé le personnel de la base. Maintenant, les techniciens aliens ont presque fini d'installer un système créant un bouclier infranchissable autour de la base, leur donnant ainsi suffisamment de temps pour amener plus de troupes, observer l'environnement et le changer selon leurs besoins. Même si les Terriens ont développé quelques armes sophistiquées, elles ne sont rien à côté de la technologie aliène. La conquête est toute proche. Les aliens vont détruire et réduire en esclavage la population et nous dépouiller de nos ressources.

Votre Missio

L'état-major ne sait pas ce qui s'est passé exactement à l'intérieur de la base. Vous êtes un soldat très expérimenté, appartenant aux forces spéciales, auquel on a donné l'ordre immédiat d'entrer dans la base de recherche, d'aller jusqu'au 30ème niveau, dans le Corridor 7, d'évaluer la situation et de restaurer la communication avec le monde extérieur.

Après un bref voyage en hélicoptère, vous vous trouvez face à la Base Delta. Votre état-major vous informe qu'une importante force d'énergie a été détectée dans le sous-sol, trop importante pour être humaine. Juste à ce moment-là, la communication avec votre état-major est coupée et un brouillard bleu apparaît autour de la base. L'air devient épais et vos poumons sont sous pression. Vous n'avez maintenant plus d'autre choix que d'entrer dans la base, aller au dernier niveau et détruire l'objet.

Vos Chances

Plusieurs éléments sont en votre faveur. D'abord, l'élément de surprise; ils ne savent pas que vous êtes là. Deuxièmement, ils pensent qu'ils ont tué tout le monde et sont maintenant occupés à modifier la base pour qu'elle corresponde à leurs besoins. Ils ont posté des sentinelles autour des niveaux supérieurs pour être sûrs qu'il n'y ait aucun survivant, ils ne s'inquiètent donc pas de quelqu'un d'aussi insignifiant que vous. Plus vous descendez, plus vous voyez de signes de présence aliène; les murs ont été modifiés pour ressembler à leur propre environnement; il y a également des armes et des munitions aliènes.

Alors que les aliens varient en taille, en forme et en couleur, ils ont tous un élément en commun: ils sont spécialement adaptés pour la guerre. Certains aliens peuvent paraître inoffensifs, mais ils possèdent des armes beaucoup plus sophistiquées que les nôtres, ils se déplacent rapidement et en nombre important. Et en plus, certains aliens sont invisibles. Seules vos lunettes à vision infrarouge peuvent vous aider à les détecter. Si vous êtes malin, vous apprendrez à connaître leurs habitudes, à vous adapter et à vaincre leurs pouvoirs. Seul, avec des armes moins puissantes, pourrez-vous survivre au massacre et repousser les aliens avec votre seul courage? Votre vie est en jeu et le Pays est effrayé de ce qu'il ne connaît pas. Vous seul pouvez décider de votre destin. Bonne chance...

MENU PRINCIPAL

- 1— NEW MISSION
- 2— ADJUST AUDIO/VISUAL
- 3— RETRIEVE MISSION
- 4— STORE MISSION
- 5— RESUME CURRENT MISSION
- 6— ABORT CURRENT MISSION
- 7— HIGH SCORES
- 8— EXIT BUILDING

1. NEW MISSION (NOUVELLE MISSION)

Cette sélection vous permettra de commencer un nouveau jeu. Sélectionnez le niveau de difficulté sur cet écran en choisissant parmi les rangs suivants:

Corporal (Caporal)



C'est le niveau le plus facile. Il contient le moins d'aliens, une armure corporelle, et une carte complète. Niveau recommandé pour les joueurs débutants.

Second Lieutenant (Lieutenant en Second)



Ce niveau est un peu plus dur. Il n'y a pas d'armure corporelle mais une carte vous sera donnée. Niveau recommandé pour les joueurs n'étant pas habitués aux jeux d'arcade.

Captain (Capitaine)



C'est le meilleur niveau de jeu. La carte ne vous montrera qu'une vue partielle jusqu'à ce que la carte du sous-sol soit trouvée. Ce niveau sera un défi difficile pour la plupart des joueurs.

Major



C'est le niveau le plus dur, recommandé pour ceux qui ont de la patience et qui veulent vaincre les forces supérieures. Il contient le plus grand nombre d'aliens et ils seront plus difficile à tuer. Nous ne sommes pas responsables des problèmes physiques ou mentaux qui pourraient survenir en jouant à ce niveau.

2. Adjust Audio/Visual (Ajuster le Son/ les Images)

Cette sélection vous permettra d'ajuster le volume de votre carte sonore et l'affichage visuel. Les changements suivants sont possibles:

SCREEN SIZE (TAILLE DE L'ECRAN): L'écran le plus large donnera les meilleurs effets visuels. Pour des ordinateurs plus lents, réduisez l'écran pour obtenir une réponse plus rapide.

REMARQUE: La barre de statut pour la taille d'écran maximum est différente de tous les autres modes. Si vous désirez avoir une barre de statut plus simple, choisissez n'importe quel niveau autre que l'affichage visuel maximum.

MUSIC VOLUME (VOLUME DE LA MUSIQUE): Cette option ajustera le niveau de votre bande-son.

DIGITIZED VOLUME (VOLUME DIGITALISE): Cette option n'ajustera que les cartes SoundBlaster Pro pour tous les sons digitalisés.

3. Retrieve Mission (Refaire Mission)

Ceci vous permettra de jouer à des jeux préalablement sauvegardés.

4. Store Mission (Garder Mission)

Ceci vous permettra de sauvegarder jusqu'à dix jeux. Sélectionnez une encoche et appuyez sur **ENTER**. Tapez un nom de fichier et appuyez sur **ENTER**.

REMARQUE: Un système de sauvegarde automatique a été inclus. Il sauvegardera automatiquement le dernier niveau fait et vous permettra de commencer au niveau suivant dans l'ascenseur.

5. Resume Current Mission (Reprendre Mission Actuelle)

Cette fonction vous permettra de continuer seulement si un jeu a été

6. Abort Current Mission (Annuler Mission Actuelle)

Cette fonction vous fera quitter le jeu actuel.

7. High Score (Meilleurs Scores)

La tableau des scores conservera vos meilleurs jeux.

8. Exit Building (Sortir du Bâtiment)

Ceci vous permet de quitter Corridor 7 et de retourner au prompt DOS.

MOUVEMENT

Vous commencez le jeu devant l'entrée de la Base Delta. Suivez les instructions suivantes pour continuer.

MOVEMENT
(MOUVEMENT)

-Utilisez les touches **FLECHES** appropriées. Le bouton **DROIT DE LA SOURIS** vous fera avancer.

RUN
(COURIR)

-Maintenez enfoncée la touche **SHIFT DE DROITE** en même temps que la touche **FLECHE HAUT**

SLIDE
(GLISSER)

-Maintenez enfoncées la touche **ALT** et la touche **FLECHE GAUCHE** ou **DROITE**.

USE WEAPON
(UTILISER ARME) appropriées:

-Choisissez les touches Numériques

1. Taser
2. M-24 CAW
3. M-343 Tricanon Powerblaster
4. Alien Dual Blaster
5. Plasma Rifle (mitraillette à plasma)

FIRE WEAPON
(TIRER)

-Appuyez sur la touche **CTRL** ou le bouton **GAUCHE DE LA SOURIS** pour un tir ou maintenez-le/la enfoncé(e) pour une rafale.

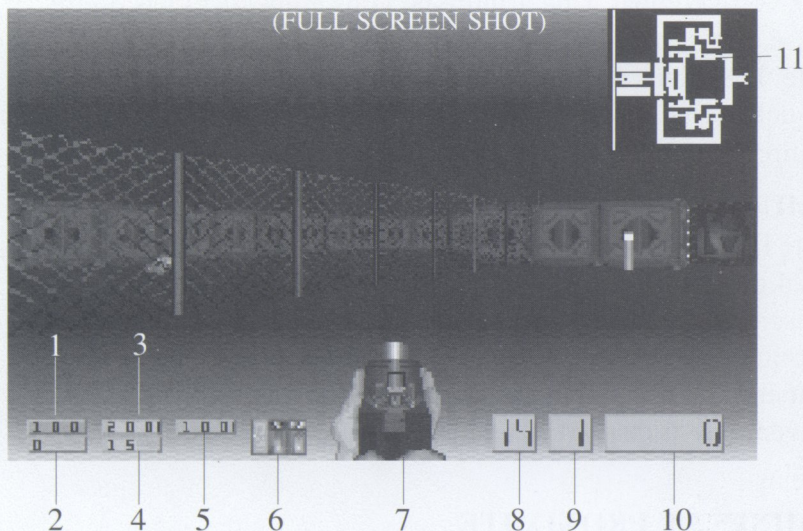
**OPEN DOORS/
SECRET DOORS**
(OUVRIR PORTES/
PORTES SECRETES)

Appuyez sur la **BARRE D'ESPACEMENT** pour ouvrir une porte. S'il y a une bande rouge ou bleue au-dessus de la porte, la couleur correspondante de la carte d'accès sera nécessaire pour l'ouvrir.

ELEVATOR
(ASCENSEUR)

Un ascenseur vous permettra d'aller au niveau suivant lorsque l'étage est fermé. Le compteur alien doit être à zéro si vous êtes dans le niveau de difficulté Capitaine ou Major.

JEU



1. Health Level (Niveau de Santé)
2. Armor Strength (Puissance de l'Armure)
3. Ammo/Energy Level (Munitions/Niveau d'Energie)
4. Proximity Mines (Mines de Proximité)
5. Visor Energy (Energie de Visière)
6. Pass Cards Attained (Cartes de Passage Obtenues)
7. Weapon in Hand (Arme à la Main)
8. Aliens Remaining (Aliens Restants)
9. Floor Level (Etage)
10. Score
11. Proximity Map (Carte de Proximité)

L'image ci-dessus montre une scène typique dans les profondeurs de la Base Delta. Les éléments énumérés ci-dessous vous permettent de savoir comment utiliser les informations que vous avez devant vous.

1. INDICATEUR DE NIVEAU DE SANTE

Cette ligne vous informe de votre niveau de santé actuel. Lorsque vous êtes proche de zéro, repérez des troussees ou des salles de soins pour revenir à un niveau normal. Comme dans la vie réelle, on ne vous donne qu'une seule chance... alors surveillez bien cette ligne!

2. TAUX DE PUISSANCE DE L'ARMURE

Cette ligne vous indique si vous portez une armure pour vous aider dans votre combat. Une armure ne vous empêchera pas d'être blessé. Mais toute blessure sera divisée entre votre armure et votre santé. Les aliens utilisent de puissantes armes d'énergie (contre lesquelles l'armure n'a pas été conçue). L'armure ne fera donc que réduire les dégâts, mais ne vous protégera pas totalement.

3. MUNITIONS RESTANTES

Cette ligne affichera le nombre de munitions restantes dans votre M-24 ou M-343 en termes de cartouches. Les armes aliens utilisent de l'énergie et s'épuiseront en termes de pourcentage. Lorsque le pourcentage est à zéro, seul un rechargement lui permettra de fonctionner à nouveau. Seulement 200 cartouches peuvent être transportées en même temps sans l'aide d'autres objets.

4. MINES DE PROXIMITE

Vous pouvez poser une mine devant vous en appuyant sur la touche M. Les mines peuvent facilement tuer un homme et la plupart des aliens. Posez-les comme des pièges pour couvrir vos arrières lorsque vous progressez dans un niveau, et si vous avez de la chance, elles vous débarrasseront de plus d'un alien.

5. ENERGIE DE VISIERE RESTANTE

Votre casque comporte une visière avec trois niveaux différents. Pour activer les niveaux, utilisez la touche ENTER. Chaque fois que vous appuyez dessus, il passera à l'un des trois modes suivants:

1. *Normal Vision (Vision Normale)* - Ce mode ne consommera pas d'énergie et devrait être utilisé la plupart du temps dans le jeu.

2. *Night Vision (Vision Nocturne)* - Ce mode fera apparaître ce qui vous entoure en une couleur vert vif. Il est pratique pour voir lorsque vous êtes dans de longs couloirs, dans lesquels le niveau normal ne serait pas suffisant. Lorsque ce mode est activé, votre niveau d'énergie s'épuise.

3. *Infrared Vision* (Vision Infrarouge) - Ce mode détectera les sources de chaleur. Il y a plusieurs rayons laser dans la base qui ne peuvent être détectés qu'avec ce mode. Ils infligeront une petite quantité de dégâts s'ils ne sont pas évités. De plus, certains aliens sont invisibles et ne peuvent être vus qu'avec ce mode grâce à la chaleur qu'ils produisent. Utilisez votre énergie avec sagesse. Vous pourrez en avoir besoin plus tard.

Le niveau d'énergie de votre visière s'épuise lorsque vous êtes en mode deux ou trois. Vous pouvez retrouver de l'énergie avec les batteries de visière éparpillées à travers la base.

6. CARTES DE PASSAGE

Ceci vous montrera si vous avez les cartes de passage rouges ou bleues. A chaque niveau, il y a des ordinateurs auxquels on peut accéder pour obtenir une autorisation de passer. Une fois que vous avez obtenu cette autorisation de couleur, la carte ouvrira les portes de la couleur correspondante de ce niveau seulement. La plupart des codes d'autorisation peuvent être obtenus dans les salles de sécurité.

7. ARME A LA MAIN

Ceci montre l'arme actuelle qui est prête à tirer. Au début, on vous donne le modèle standard Taser et un M-24 C.A.W. (Close Assault Weapon, Arme de Combat Rapproché) avec 100 cartouches de munitions. Durant votre progression, vous pouvez obtenir plus d'armes. Pour changer d'arme, tapez le chiffre approprié entre 1 et 5. Appuyez sur la touche **CTRL** pour tirer et maintenez-la enfoncée pour un tir en rafale.

8. ALIENS RESTANTS

Ceci affiche le nombre d'aliens restants dans le niveau actuel. Tous les aliens doivent être éliminés pour rendre sûr ce niveau et passer au niveau suivant seulement si vous jouez au niveau capitaine ou à un niveau supérieur).

9. ETAGE

C'est le niveau auquel vous vous trouvez actuellement. Allez jusqu'au 30ème étage, trouvez le Corridor 7 et détruisez l'objet alien pour fermer le passage et mettre fin à l'invasion.

10. SCORE

Ceci affiche votre score qui change à chaque fois que vous tuez un alien. A chaque fois que vous trouvez un passage secret, un bonus sera ajouté à votre score à la fin de chaque niveau.

11. CARTE DE PROXIMITE

Si vous appuyez sur la touche TAB, une carte, de portée limitée, sera affichée. Lorsque vous cliquez sur l'icône carte de l'étage, la carte entière sera affichée. Vous y verrez les couleurs suivantes:

BLEU CLAIR - Votre position

JAUNE (clignotant) - Les aliens en mouvement

BLEU (clignotant) - Position des mines de proximité

Vous trouverez une icône carte de l'étage à chaque niveau.

REMARQUE: Cette carte est essentiellement un détecteur de mouvement. Elle ne montre que les aliens qui sont en mouvement. Faites attention, certains aliens peuvent se déguiser en objets ordinaires. Les sections cachées n'apparaissent pas non plus sur la carte (pour des raisons de sécurité).

RESUME DES COMMANDES CLAVIER

SELECTION DES ARMES

TOUCHE ARME

- 1  Taser
- 2  M-24 C.A.W
- 3  M-343 Tricanon Power Blaster
- 4  Alien Dual Blaster
- 5  Mitraillette à Plasma

TOUCHE M

-Pour placer les mines de proximité

MOUVEMENT

-Utilisez les touches flèches appropriées.

Touche **SHIFT** de

-Action rapide (combinée avec les autres touches)

DROITE

Touche **ALT**

Pour glisser

Touche **CTRL**

Pour tirer

BARRE

Pour ouvrir les portes, utiliser les ordinateurs et les trousse de soin, charger la visière et chercher les passages secrets.

D'ESPACEMENT

Touche **TAB**

Pour activer la carte de proximité

Touche **S**

Pour activer/désactiver le score

Touche **I**

Pour activer/désactiver les objets/aliens restants/étage

Touche **ENTER**

Pour activer les niveaux de la visière: normal/vision nocturne/infrarouge

ESC

Menu Principal

PAUSE

Pour mettre le jeu en pause

F2 Pour sauvegarder une mission **F3** Pour charger une mission

F4 Pour activer le son **F5** Pour activer la musique

F6 Pour permuter entre les contrôleurs

F7 Pour terminer la mission

F8 Sauvegarde automatique et rapide **F9** Pour charger rapidement

COMMANDES SOURIS

Bouton **GAUCHE** de la souris

-Pour tirer

Bouton **DROIT** de la souris

-Pour avancer

**TOP
SECRET****BRIEFING DE MISSION**

A: AGENT DES FORCES SPECIALES
DE: ETAT-MAJOR; SERVICE DE RENSEIGNEMENTS
S-4

OBJET: BRIEFING

**LES PAGES SUIVANTES VONT VOUS DONNER UNE
BREVE DESCRIPTION DE L'EQUIPEMENT A VOTRE
DISPOSITION ET DES ALIENS QUE VOUS
RENCONTREREZ A L'INTERIEUR DE LA BASE
DELTA**

ARMES MILITAIRES

Les armes suivantes peuvent être utilisées dans les profondeurs de la Base Delta en sélectionnant la touche appropriée.

Taser



Utilisez la touche **1** pour sélectionner cette arme. C'est une arme de côté standard pour tous les spécialistes de la sécurité. Elle est capable d'assommer un ennemi et peut être mortelle. Elle a une énergie illimitée mais une vitesse de tir lente.

M-24 Close Assault Weapon (C.A.W., Arme de Combat Rapproché)



C'est l'arme standard pour les combats rapprochés. Elle est activée en appuyant sur la touche **2**. Elle tire des cartouches explosives 7mm à bout non fermé, qui éliminent tout ennemi. Elle peut contenir 200 cartouches et tire en mode rafale lorsque vous maintenez enfoncée la touche **CTRL** ou le bouton **GAUCHE** de la souris. C'est la meilleure arme à votre disposition au début du jeu.

M-343 Tricanon Power Blaster



Cette arme est toujours en cours de développement à l'heure actuelle, mais elle est à votre disposition si vous appuyez sur la touche **3**. Elle tire deux balles CM phosphorescentes qui causent d'immenses dégâts.

Mines de Proximité



Vous pouvez les trouver à l'intérieur de la base. Elles provoquent des dégâts très importants. Appuyez sur la touche **M** pour placer et activer une mine. Tout ce qui passera à côté sera détruit ou sérieusement endommagé.

ARMES ALIENNES

Les armes énumérées ci-dessous sont laissées par certains aliens. Elles n'utilisent que des packs d'énergie, qui peuvent également être récupérés. Elles feront beaucoup plus de dégâts que les armes humaines.

Dual Blaster



Cette arme alienne est petite par rapport aux dégâts qu'elle peut provoquer. Utilisez la touche **4** pour l'activer.

Mitraillette à Plasma



C'est la meilleure des armes aliennes. Une fois que vous l'avez trouvée, vous pouvez la sélectionner en appuyant sur la touche **5**. La vitesse de tir est plus lente que pour le Dual Blaster, mais elle cause plus de dégâts.

A chaque fois que vous tirez avec une arme alienne, le niveau d'énergie s'épuisera de 50%, puis il se rechargera lentement. Pour éviter un épuisement total, faites des tirs courts. Deux points d'énergie disparaissent à chaque fois que vous appuyez sur la touche **CTRL** ou sur le bouton **Gauche** de la souris.

OBJETS IMPORTANTS

LES OBJETS SUIVANTS VOUS AIDERONT DANS VOTRE MISSION:

CARTE DE PROXIMITE



LORSQUE VOUS APPUYEZ SUR LA TOUCHE [TAB], UNE CARTE ENTIERE APPARAÎT DANS LE COIN DROIT DE VOTRE ECRAN.

POINT JAUNE - FORCE ENNEMIE

POINT BLEU CLAIR - VOTRE POSITION

POINT BLEU - MINE DE PROXIMITE ACTIVEE

ORDINATEURS DE SECURITE



SE TROUVENT A TOUS LES ETAGES. APPUYEZ SUR LA [BARRE D'ESPACEMENT] POUR ACCEDER AU CODE DE SECURITE. L'ALARME SE DECLENCHE SI L'ACCES VOUS EST REFUSE.



ACCES ROUGE ET BLEU - VOUS PERMET D'ENTRER DANS LES ZONES CORRESPONDANTES.

REMARQUE: UNE CARTE D'ACCES NE MARCHE QUE POUR LE NIVEAU OU VOUS VOUS TROUVEZ LORSQUE VOUS L'OBTENEZ.

TROUSSES DE SOINS



SE TROUVENT A TOUS LES ETAGES. APPUYEZ SUR LA [BARRE D'ESPACEMENT] POUR L'OUVRIR, PUIS APPUYEZ A NOUVEAU POUR L'UTILISER.

REMARQUE: CELA AUGMENTERA VOTRE NIVEAU DE SANTE DE 25%.

SALLES DE SOINS



SE TROUVENT EN PETITES QUANTITES DANS LA BASE. SALLES DE SOINS EXPERIMENTAUX POUR BLESSURES NON MORTELLES. ENTREZ PAR LA PORTE, PUIS APPUYEZ SUR LA [BARRE D'ESPACEMENT] POUR ACTIVER CETTE SALLE.

REMARQUE: PEUT REDONNER JUSQU'A 100% DU NIVEAU DE SANTE SELON LE NIVEAU D'ENERGIE RESTANT DANS LA SALLE AVANT UTILISATION.

DOSE D'ADRENALINE

ADRENALINE PURE QUI AUGMENTERA VOTRE NIVEAU DE SANTE DE 300%.

SPHERE D'INVULNERABILITE

CET OBJET VOUS REND INVULNERABLE PENDANT UNE PERIODE LIMITEE.

ARMURE CORPORELLE

SI VOUS METTEZ CETTE ARMURE, VOUS AUREZ UN TAUX DE PROTECTION DE 200%.

REMARQUE: PEUT ETRE UTILISEE EN SUPERPOSITION

BOITES DE MUNITIONS

SE TROUVENT A TOUS LES ETAGES. CONTIENNENT DES MUNITIONS POUR LES M-24 ET M-343 EN SACS DE 50 CARTOUCHES.

REMARQUE: LES BOITES NE CONTIENNENT QU'UN SAC MAIS IL Y A GENERALEMENT PLUS D'UNE BOITE PAR ETAGE.

PAQUET DE MUNITIONS

PEUT CONTENIR 500 CARTOUCHES DE MUNITIONS SUPPLEMENTAIRES (NON INCLUSES) ET VOUS POUVEZ EN PORTER DEUX.

PACKS DE RECHARGEMENT

CES PACKS D'ENERGIE RECHARGENT LES ARMES ALIENNES.

BATTERIE DE RECHARGEMENT DE LA VISIERE

CET OBJET CONTIENT UNE BATTERIE DE RECHARGEMENT POUR LA VISIERE DE VOTRE CASQUE.

MINES DE PROXIMITE

UNE FOIS POSEES, ELLES CAUSERONT DES DEGATS TRES IMPORTANTS A TOUTE CHOSE SE TROUVANT A PROXIMITE. ELLES APPARAISSENT EN BLEU SUR VOTRE CARTE DE PROXIMITE JUSQU'A LEUR DESTRUCTION.

INTRUS ALIENS

AILOPROBE



C'EST LA SENTINELLE ALIENNE STANDARD. SON RÔLE PRINCIPAL EST D'AVERTIR LES AUTRES DE LA PRÉSENCE D'UN INTRUS. CES ALIENS SONT ASSEZ FAIBLES, MAIS ATTAQUENT EN FORCE.

RODEX



CES PETITES CREATURES SONT DE VÉRITABLES DESTRUCTEURS. ELLES RESTENT EN GROUPE ET ATTAQUENT VITE. ELLES PORTENT DE PETITES ARMES, ET NE DEVRAIENT DONC PAS POSER TROP DE PROBLÈMES.

BANDOR



CETTE CREATURE EST UN CENTURION DE GARDE STANDARD. CES ALIENS SE DÉPLACENT EN PETITS GROUPE ET RÉAGISSENT ENCORE PLUS VITE QUE LES ALIENS DÉCRITS CI-DESSUS. ILS PEUVENT PRENDRE L'APPARENCE D'OBJETS ET SURPRENDRE LEUR PROIE DE TRÈS PRES.

ANIMATED PROBE (SONDE ANIMÉE)



C'EST LE GARDE LE PLUS EFFICACE SE DÉPLAÇANT À TRAVERS LES ÉTAGES. IL RÉAGIT VITE À TOUT BRUIT ET TIRE AVEC ACHARNEMENT. CERTAINS SONT EN MODE EMBUSCADE: ILS SE POSTENT AU PLAFOND EN ATTENDANT QU'UNE PORTE S'OUVRE (DE CETTE FAÇON, ILS N'APPARAISSENT PAS SUR LA CARTE DE PROXIMITÉ) ET ATTAQUENT JUSQU'À CE QU'ILS SOIENT DÉTRUITS.

TTOCS



CET ALIEN EST SUPÉRIEUR AUX AUTRES. IL A PLUS D'EXPÉRIENCE ET REPRÉSENTERA UNE MENACE PLUS IMPORTANTE POUR VOUS SI VOUS N'ÊTES ARMÉ QUE D'UN M-24.

OTREBOR



C'EST UN TECHNICIEN DE NIVEAU INFÉRIEUR, OCCUPE À TRANSFORMER L'ENVIRONNEMENT HUMAIN EN UN ENVIRONNEMENT ALIEN. CES ALIENS ONT PLUS DE PUISSANCE DE FEU ET ONT DEUX ARMES.

TENAJ



CET ALIEN EST LE TECHNICIEN PRINCIPAL CHARGÉ DE LA CONVERSION DE L'ATMOSPHÈRE. IL EST INTELLIGENT ET SE DÉPLACE AVEC UNE EXTREME RAPIDITÉ.

MECHANOID WARRIOR (GUERRIER MECHANOÏDE)



CE FORMIDABLE ADVERSAIRE CAUSE DE TRÈS IMPORTANTS DÉGÂTS. VOUS POUVEZ L'ENTENDRE ET LE SENTIR DE LOIN. UNE FOIS TUÉ, IL SE PEUT QU'IL LAISSE SON ARME.

TYMOK



C'EST UN GUERRIER À 100%. C'EST L'UN DES ALIENS LES PLUS FÉROCES. TIREZ ET BOUGEZ POUR ÉVITER SON BLASTER MORTEL. IL VOUS SUIVRA OÙ QUE VOUS ALLIEZ. C'EST LÀ QUE VOS MINES SERONT TRÈS UTILES.

SOLRACIL



RESSEMBLE À UN DÉMON DANS SES ACTIONS ET EN APPARENCE. SES YEUX TIRENT DES RAFALES D'ÉNERGIE ET IL FAUT GÉNÉRALEMENT UNE ARME ALIÈNE POUR ARRIVER À LE TUER. LORSQUE VOUS LE RENCONTREZ, CELA SIGNIFIE QUE VOUS AVEZ DÉJÀ PARCOURU BEAUCOUP DE CHEMIN.

ENIRAM



CETTE CRÉATURE N'EST VISIBLE QUE LORSQU'ELLE TIRE. ELLE UTILISE GÉNÉRALEMENT SA CAPACITÉ À ÊTRE INVISIBLE POUR SURPRENDRE SA PROIE. SEULES LA VISION INFRAROUGE ET LA CARTE DE PROXIMITÉ RÉVÉLERONT SA PRÉSENCE.

SOLUTIONS AUX PROBLEMES

Ceci est une liste de solutions aux problèmes standards qui peuvent apparaître lorsque vous essayez de lancer Corridor 7.

PROBLEME: J'ai tapé **RUN** et le jeu n'a pas été lancé ou ne commence pas correctement.

SOLUTION: Il se peut que vous n'ayez pas assez de mémoire conventionnelle. Lancez la commande **CHKDSK** ans DOS et assurez-vous que les "*FREE BYTES*" (OCTETS LIBRES) sont d'au moins 590 000. Si cela n'est pas le cas, créez une disquette de boot et essayez à nouveau (consultez votre manuel DOS our la procédure).

OU: Vous avez essayé de lancer le programme à partir de l'icône DOS dans WINDOWS. Ce programme n'a pas été conçu pour fonctionner dans WINDOWS.

PROBLEME: Je n'arrive pas à ajuster la taille de l'écran à son niveau maximum.

SOLUTION: Vous n'avez pas assez de mémoire conventionnelle pour supporter la taille complète de l'écran. Éliminez tous les programmes résidents (TSR) et rebootez l'ordinateur ou créez une disquette de boot DOS (consultez votre manuel DOS).

PROBLEME: Le jeu se bloque après l'écran initial.

SOLUTION: Utilisez-vous DOS 6.x avec la caractéristique Double Spacing (ou tout autre programme qui compresse l'espace)? Ce programme **ne peut pas** être compressé. Vous devez mettre ce jeu dans la partie non-compressée de votre disque dur.

PROBLEME: J'ai une carte sonore et les sons du jeu sont déformés.

SOLUTION: Les effets sonores digitalisés sont souvent coupés au cours du jeu s'il y a un conflit d'interruption. La mise en place par défaut pour les cartes Soundblaser était INT.7. La meilleure performance est obtenue à ce niveau. Si vous utilisez l'émulation Soundblaster d'une carte Pro-Audio Spectrum, assurez-vous que les interruptions Pro-Audio Spectrum et Soundblaster sont différentes.

Dans le cas de marchandises défectueuses, veuillez les renvoyer là ou vous les avez achetées. Nous sommes constamment à la recherche d'améliorations. Par conséquent, nous nous réservons le droit de modifier tout produit sans préavis...

CREDITS

PRODUCER EXECUTIF:	LEIGH ROTHSCILD
PRODUCTEUR:	DAVID TURNER
DIRECTION:	AMY SMITH BOYLAN
PROGRAMMATION:	LES BIRD JEFF SCHULZ JOE ABBATI
ARTISTES:	RUBEN CABRERA CARLOS IBARRA SCOTT NIXON
MANUEL:	RICHARD HENNING
MUSIQUE ET SON:	JOE ABBATI
ASSURANCE QUALITE:	JAMES WHEELER

Programme et manuel © 1994 IntraCorp, Inc. Tous Droits Réservés. Portions du programme © 1994 Id Software. Wolferentein est une marque déposée de Id Software. Tous Droits Réservés. Corridor 7: Alien Invasion, Capssane et The Pinnacle of Entertainment Software sont des marques déposées de IntraCorp, Inc. Toutes les autres marques sont reconnues.

